

CHARLES DICKENS · J. EDGAR · Q.U.B.E. · LOS DESCENDIENTES

EL ROCK ES COSA DE CHICAS · PSP: IN MEMORIAM · WAR HORSE · DEUS EX MACHINA EN LOS VIDEOJUEGOS



“Cada vez que vas a los departamentos de marketing con conceptos muy simples, en plan ‘el héroe tiene diez armas y atraviesa veinte niveles...’ entonces lo ven muy interesante. Cuando te diriges a ellos con un juego basado en una historia, piensan: ‘Oh, Dios mío. Va a ser muy difícil para los jugadores comprometerse con algo remotamente diferente’.”

David Cage

Músico y diseñador de videojuegos

PRÓLOGO

La expresión más común para definir lo que ocurre en la red con el debate de la censura y el cierre de páginas web es la de "poner puertas al campo". Algo inútil, a no ser que a la puerta le añadas un muro que cerque ese campo. El motivo de dicha acción es cuestionable. El campo se puede amurallar para evitar que entren en él pero, ¿quién está legitimado a hacerlo? El propietario, sin duda. Si éste no existe, el campo no es de nadie o, según se mire, de todos. En este caso, el ayuntamiento de la población en la que se encuentre el campo tomará una decisión según sea lo más conveniente para sus ciudadanos. Internet, sin dueño concreto, se ha convertido en el punto de mira de gran parte de los políticos, que intentan desesperadamente cercarlo. Internet no puede ser una zona sin ley -hay leyes que castigan los mismos delitos que en el mundo real-, lo delicado llega con la propiedad intelectual. Según algunos autores, no puedes copiar una obra que tenga derechos. Pero, como Liam Gallagher afirmó recientemente, descargar música es como grabar una canción de la radio. ¿Dónde está la ilegalidad? Obviamente, el problema es mucho más complicado y se debe llegar a una solución que convenga a todos. No obstante, la indignación llega cuando se observa a los políticos que tienen que encontrarla, personas a las que Internet se les escapa. Si para construir un muro se necesita un arquitecto, ¿por qué para legislar sobre Internet no se consulta con verdaderos expertos? Los internautas, que no dejan de ser ciudadanos, así lo exigen.

GIANT MAGAZINE ESPAÑA

Directores: Carlos Ramírez (carlosramirez@giant-magazine.com), Lola Temblador (lolatemblador@giant-magazine.com)
Redactores: Carlos Ramírez, Lola Temblador
En este número han colaborado: Manuel Broullón, Moisés Prieto, José Antonio Ramírez, Carlos Zúmer, Pablo Algaba, Juanma Marrufo, Ana de Haro, María Caro, Pablo Luna, Txema Marín y Ene Coffman
Contacto: contacto@giant-magazine.com
Agradecimientos: Fernando Carvente (serifdechocolate.wordpress.com) por cedernos amablemente la tipografía Musa para nuestra cabecera; Nasser Gurgi, por cedernos amablemente su ilustración de Clint Eastwood; Dustin Danzino, por su ilustración de Charles Dickens

sumario

NÚMERO 16 FEBRERO 2012
























Y ADEMÁS...

El mundo contrarreloj, por: Txema Marín.

Yo ya no pirateo casi nada



Tras el cierre de Megaupload por parte del FBI por los motivos que ya hemos leído en decenas de ocasiones, la gente se plantea dejar de descargar contenidos de la red porque dice "no saber" de dónde hacerlo, que no hay alternativas. La gente parece haber olvidado en estos últimos tiempos a un fiel amigo llamado P2P, al que ni el FBI, ni la OTAN, ni la ONU, ni la TIA de *Mortadelo y Filemón* puede meterle mucha mano. En mis tiempos cerraron Napster, parecía el final, y a día de hoy estamos mucho mejor que entonces. Con Megaupload es lo mismo. Con el tiempo veremos que poner una puerta en el campo no sirve para nada.

Pero yo, tal y como reza el título, últimamente ya no "pirateo" casi nada. Afortunadamente cada vez hay más alternativas y opciones para los que queremos ser totalmente legales, consumir cultura pagando por ella, pero sin ser idiotas y pagar cantidades abultadas por productos obsoletos.

Desde hace mucho tiempo ya no me descargo música en MP3, especialmente gracias a Spotify y su enorme catálogo disponible a apenas unos clics de distancia. Gracias a este programa he dejado de descargar a través de Internet los discos de mis artistas favoritos, especialmente porque pagando una pequeña cantidad al mes (yo pago la Premium de 9,99 euros mensuales, menos de la mitad de lo que vale un CD) tengo toda la música disponible, sin publicidad, tanto en mi casa como en el coche. Por apenas 10 euros puedo escuchar decenas de miles de discos, cosa que no haría si los tuviera que descargar y mucho menos si los tuviera que comprar.



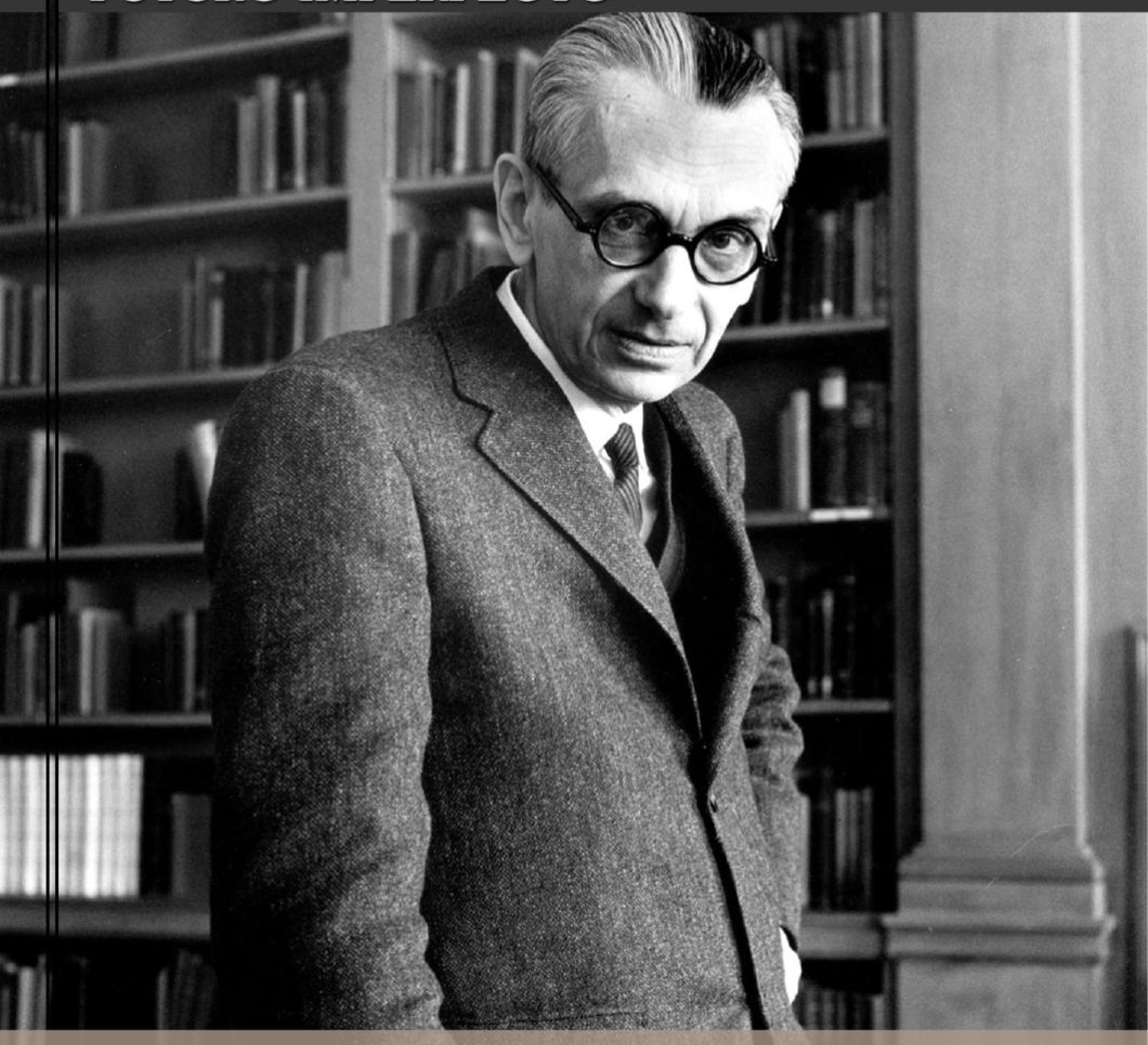
De igual manera, ya apenas me descargo libros de Internet, sobre todo desde que tengo el Kindle en casa. Bien es cierto que el catálogo de Amazon en español es limitado, pero de lo que tienen hay mucho y muy bueno, a precios realmente competentes. Gracias al lector de libros electrónicos he podido disponer de grandes títulos por menos de 5 euros, mientras que en su versión de papel siguen costando más de 20 euros. Con estos precios, no hay quien se descargue nada de otros sitios. Son realmente atractivos. Eso, por no hablar de la cantidad de libros clásicos disponibles totalmente gratis, que aunque no son perfectos, muchos de ellos merecen la pena.



En lo que todavía no hay alternativas a los abusivos precios de las multinaciones es en el cine y la televisión. En las series, concretamente. Hay opciones, ideas, como las de Netflix o Youzee que, por lo que sea, no terminan de despegar, y todavía no han conseguido que dejemos de usar los torrents para hacernos con nuestras películas y series favoritas. Doy mi palabra de que si en España hubiera algún servicio que proporcionase las series americanas en versión original con subtítulos en español al día siguiente de su emisión en Estados Unidos yo lo pagaba gustosamente, pero no lo hay. Por eso recurro al P2P. Por eso me bajo las series de Internet.

Estoy seguro de que, como yo, cientos de miles de potenciales clientes están dispuestos a pagar una cuota mensual por disponer de lo que desean, cuando lo desean, sin limitaciones. Estamos en pleno 2012 y las compañías siguen ancladas en modelos de negocio creados en los años 60 del pasado siglo. Adaptarse o morir. Si los libros o la música está consiguiendo adaptarse a los tiempos que corren, ¿qué les cuesta a los demás hacer lo mismo?

Txema Marín es columnista de videojuegos en *La Información*, cofundador de *Sevillismo* y de Twittsev y organizador del área de ocio del Evento Blog Sevilla.



KURT GÖDEL: CIENTÍFICO DEL ESTUPOR

Por: Moisés Prieto.

La fuerza creadora de la cultura humana es tan grande que hace que cada uno de nosotros, pobres vertebrados, seamos en potencia una representación de todo el saber acumulado a lo largo de la historia, como si se tratase de un holograma en el que cada uno de los puntos que lo constituyen contiene la imagen completa. Y decimos en potencia, porque la cantidad de conocimiento de toda la humanidad es tan disparatada, que no queda otra que conformarse con añascar de aquí y allá para acabar juntando una culturilla de andar por casa, bien entendido que si a uno le diera por perseverar en una disciplina concreta, puede llegar a saber, él solo, tanto como todos los especialistas que han existido a lo largo y ancho de la historia sumados. Es la ventaja de haber nacido después. El efecto perverso de todo esto residiría en que el grado de desarrollo de una ciencia o un arte es inverso en proporción a la comprensión intuitiva que el vulgo tiene de ella, lo que genera un abismo de incomunicación entre los expertos y el pueblo llano, o los expertos en una cosa y los expertos en otra distinta, formando una suerte de universos paralelos en los que las palabras tienen significados disímiles para cada oyente individual, o directamente no tienen ningún significado. Si en el mundo del arte los creadores y el pueblo caminaron de la mano medio sonrientes hasta casi entrado el año mil novecientos, la ciencia ya se puso intransitable prácticamente desde el teorema de Pitágoras. La prensa se las ve y se las desea para hacer llegar al peatón inadvertido el enunciado del descubrimiento por el que se le otorga a un científico eminente un premio prestigioso. El periodista, que no es físico de partículas, escribe como si copiara, letra por letra para no equivocarse, un texto en un idioma que desconoce; el lector, que tampoco es físico de partículas, lo lee con igual unción y tampoco lo entiende. Y de forma sorprendente, seguimos atrapados por esa fascinación que nos producen los grandes hallazgos de la ciencia y que se anuncian a bombo y platillo, pero que resultan tan lejanos de nuestra intuición.

Destacamos por su fuerte poder evocador tres grandes descubrimientos científicos cuyo simple enunciado es tan sugerente como esotérico, y cuyo elemento en común es que están confeccionados como aquél que dice a partir de negaciones: El principio de incertidumbre de Heisenberg, en el que no nos es dado saber a la vez el paradero de las partículas subatómicas y a qué velocidad van, por más que nos empeñemos; la teoría de la relatividad de Einstein, que entre otras cosas proscribe a las partículas con masa el viaje a la velocidad de la luz, porque esa masa, que es indistinta de la energía, aumenta y se disparata, a pesar de esos neutrinos díscolos de los que tanto habla la prensa estos días y que están en boca de todos; para el final dejamos los teoremas de incompletitud de Kurt Gödel (1906-1978), cuyo enunciado transcribimos tal cuál para no pillarnos los dedos. Ahí va el primero: "Toda teoría aritmética recursiva que sea consistente es incompleta". Dicho así puede no parecer gran cosa, pero si prueban a pensarlo del revés y sin necesidad de aparato matemático, lo que viene a decir es que no hay forma humana en que una teoría aritmética sea completa y a la vez consistente, tirando así por tierra el concepto de verdad matemática absoluta y completa. ¡Básicamente un acto de terrorismo científico!

Hoy le rendimos tributo.

Platónico e hipocondriaco

No hay acuerdo sobre si los padres de Kurt Gödel, empresario textil él, madre de dos hijos ella, eran personas cultivadas o no, pero lo que sí se sabe es que Kurt nació en Brno, el antiguo Imperio austrohúngaro que luego pasaría a ser Checoslovaquia, que con cuatro años sufrió unas fiebres que lo postraron en cama y de cuyo lastre psicológico nunca llegaría a recuperarse del todo, y que pasó de ser moravo que vive en Brünn y habla alemán, a checoslovaco que vive en Brno y habla checo con doce años de edad, para luego hacerse austriaco con 23 y por último estadounidense con 42. Tan monumental trasiego de identidades no supuso sin embargo una merma de sus capacidades, ni de la insaciable curiosidad que siempre le dominó y que le valió el remoquete de "señor porqué". Fue un alumno brillantísimo y aunque la lingüística y la física fueron para él objeto de interés, finalmente fue tanta la impresión que las lecciones de los matemáticos Philipp Furtwängler y Hans Hahn habían dejado en él, que resolvió dedicarse a esta disciplina. Al poco de ingresar en la universidad llamó la atención de un grupo de matemáticos, filósofos positivistas y lógicos que constituían el famoso Círculo de Viena, y que invitaron a Gödel a formar parte, aún a pesar de que el joven Kurt era en el fondo un pla-

tónico de tomo y lomo que creía en un universo prístino e inasible de conceptos al que accedemos apenas por medio de la intuición, y cuyo desconocimiento no afecta a la veracidad de su contenido.

De Moritz Schlick, Hans Hahn y Rudolf Carnap aprendió lógica matemática y teoría de los números, y apenas cumplidos los veintitrés conoció el programa que el gran matemático David Hilbert estaba desarrollando junto con un grupo de colaboradores para definir unos principios que axiomatizaran la matemática y vinieran a descontaminarla de la incertidumbre teórica que la mediatizaba. Kurt Gödel basó su tesis doctoral en la refutación del programa de David Hilbert, que acabó en fracaso, y así nacieron los teoremas de incompletitud, que le valieron a Gödel el premio Dr. Phil y la publicación de su trabajo. La revolución que estos teoremas causaron supuso hasta cierto punto una fractura con las corrientes científicas establecidas y modernamente se considera que la incompletitud es a la matemática lo que la relatividad a la física.

1. Esta frase tiene cuatro palabras.
2. Esta frase tiene cinco palabras.
3. Sólo una de las afirmaciones de esta lista es correcta.

La vida académica de Kurt Gödel siempre fue fructífera y cuando se veía amenazada de interrupción por cualquier circunstancia, como el hecho de que los nazis se anexionaran Austria y él se viera con edad militar y, en la víspera de la II Guerra Mundial, con muchas posibilidades de que lo llamaran a filas, pues sencillamente cambiaba la patria y el idioma y asunto resuelto. Hacia 1940, tras varias visitas a los Estados Unidos para dar conferencias en la Sociedad Americana de Matemáticas y para el Instituto de Estudios Avanzados, decidió fijar su residencia en Princeton. Allí conocería a Albert Einstein, con quien cultivaría una fecunda amistad de años y fue prácticamente el único al que el padre de la relatividad consintió sacar pegas y poner peros a algunos aspectos de sus teorías revolucionarias. En el 46 Gödel recibió el primer premio Albert Einstein y más tarde en el setenta y cuatro, la National Medal of Science.

Sus últimos días transcurrieron de forma miserable sin embargo, aliviado apenas por sus paseos con Einstein, sus discusiones sobre la relatividad general y su creencia compartida en la posibilidad de realizar viajes hacia atrás en el tiempo. Tras un último artículo y una breve comparecencia para recibir un doctorado honorífico, Gödel desapareció de la vida pública y se dedicó a cuidar de su esposa, inválida por culpa de un ataque al corazón, y a alimentar todo tipo de paranoias conspirativas y manías persecutorias, con predominancia de aquella en la que intentan envenenarlo, por lo que dejó de comer y al poco murió. Los honores que recibió después de muerto exceden con mucho a los que disfrutó



Kurt Gödel junto a su mujer Adele Porkert el día de su boda.



Albert Einstein y K
sobre la relativida

en vida, que no fueron pocos. En su honor se creó la Kurt Gödel Society, dedicada al estudio de la filosofía, la lógica y la historia de la matemática; fue nombrado doctor honorario en literatura por Yale, en ciencias por Harvard, obtuvo la membresía de honor de la Academia Nacional de Ciencias, la Academia Americana de las Artes y las Ciencias, la Sociedad Filosófica de América y la Sociedad Matemática de Londres, además de obtener la Medalla Nacional de las Ciencias, impuesta por el presidente Gerald Ford.

Kurt Gödel convirtió su estupor en fórmula matemática, y aunque a los legos no se nos alcanza la consecuencia última de sus hallazgos, casi sentimos consuelo al saber que nuestra extrañeza es compartida.

La vida académica de Kurt Gödel siempre fue fructífera y cuando se veía amenazada de interrupción por cualquier circunstancia pues sencillamente cambiaba la patria y el idioma y asunto resuelto



Kurt Gödel en uno de sus numerosos paseos en los que discutían d y la creencia compartida de los viajes hacia atrás en el tiempo.

Kurt Gödel (centro) recibiendo el premio Einstein de manos del propio Albert.



Leche

Texto: Ene Coffman. Ilustración: María Caro.

Explicarla o definirla es parecido a comer tierra batida. Ella evoca leche, te llena suavemente la boca. Es tal que espuma, espuma inmensa que al pasar por el lado de Él lo transforma. A ojos de los muchos paseantes que trastean aquí y allí, puede parecer que lo ensucia con saliva, con espuma, o con leche. Sin embargo lo que Él siente es celos hacia sí mismo y total sumisión hacia Ella. Se han cruzado y sus pasos obedecen la orden de continuar hacia delante, pero poco a poco la ciudad se ordena: comienza cambiando el nombre de las calles circundantes y continúa con un movimiento parecido al de las agujas del reloj, un movimiento milimétrico, imperceptible en continuidad y rigor. Segundo a segundo los dos caminos contrarios y paralelos van tomando forma de equis. Cuando ya apenas quedan paseantes por esa zona mas que Él y Ella, sus caminos forman una cruz griega perfecta y antes de que tengan tiempo de doblar la esquina y transformarse en paja, sus caminos están de nuevo paralelos y ellos se encuentran codo con codo.

Éste segundo encuentro propiciado por la ciudad, es extremadamente privado y continúa siéndolo hasta que, por fin, Ella habla. Como no podía ser de otra forma, el asfalto comienza a adquirir el típico color blancuzco de los momentos en que, en menos de un metro cuadrado de extensión, unas miradas se hacen tan intensas que le quitan importancia al mismísimo color de las cosas.

Por si esto fuera poco, la ropa que visten comienza a derretirse y aparecen, ante la suavidad de la leche y el asfalto, los cuerpos enfrentados. En este momento la piel es tan importante que incluso vistos desde la lejanía la sensación es de tacto.

Advirtiendo que el tiempo en realidad sí discurre, Él le regala unas palabras: Tacto, Leche y Espuma. Pero el espacio se hace tan espeso que para respirar comienzan a correr en todas direcciones y cuando están en el punto más alto todo se ha transformado en las tres palabras regaladas: Ellos son tacto, la ciudad es leche y su conversación espuma.

Bajando encuentran un bar, situado en el lugar más preciso, puesto allí por un cirujano. Entran y golpean la mesa con los puños cerrados y, cerrando los ojos, los sonidos les llegan como ecos y ondas huecas y líquidas. El líquido de los golpes los une con el lugar y se hacen tacto de leche y conversación de espuma y golpe.

De nuevo necesitan agilizar el momento y vaciar el espacio, que ahora se encuentra repleto, la nada no existe y no respiran. De manera que provocándose una ráfaga de escalofríos consiguen expandir la nada y el relajamiento y todo se calma un poco.

EL AUTOR AL RES

DEUS EX MACHINA EN LO

Aproximarse a los videojuegos desde el terreno de la narrativa entraña serios riesgos. En primer lugar, la pérdida del reconocimiento justo que el medio merece como forma de expresión autónoma en los entornos académicos, donde desde hace años se generan los célebres "game studies" o estudios sobre videojuegos. Numerosos autores han criticado que se estudien en departamentos literarios o fílmicos de las universidades, algo que entorpece la inevitable emancipación del medio de unos falsos progenitores. En segundo lugar, la desorientación que produce en según qué géneros. Enfocar juegos esencialmente abstractos como *Tetris* con las lentes de la narrativa distorsionaría la realidad de un medio de expresión que, según teóricos como Gonzalo Frasca, se basa en la simulación de comportamientos, no en la representación de personajes y acciones.

Sin embargo, desde hace ya varias décadas, los diseñadores se han esforzado en contar historias para sus títulos, lo cual desde el punto de vista de la ludología (la disciplina que estudia los juegos en general, y los videojuegos en particular) no tiene absolutamente nada de malo. *Portal* es recordado por el público por la simulación de los efectos de una pistola de portales que rompía con las leyes físicas del espacio y por su ingenioso guión, que establecía uno de los puntos de giro mejor ejecutados de la historia del videojuego. Ambas cosas por igual. La narrativa puede apoyar la simulación, y sus efectos, como hemos visto, pueden ser muy satisfactorios, pero ocurre que en ocasiones es la simulación la que parece respaldar a la narrativa. Es ahí donde se generan las principales fricciones en el estudio de los videojuegos, tanto a nivel académico como de periodismo o de público.

Desde el momento en que los videojuegos comienzan a parecerse más al cine o a la televisión desde el punto de vista de un espectador (no desde el de un jugador, que sigue siendo usuario), estos comienzan a cometer los mismos "errores" que aquellos. Uno de los deslices más comunes, ahora que la figura del guionista de videojuegos comienza a cobrar importancia, es el célebre *deus ex machina*.

EL CONCEPTO

Para el dramaturgo francés Yves Lavandier, el *deus ex machina* es un "elemento que viene en ayuda del protagonista" y que es fruto de la casualidad, es decir, que no ha sido presentado con anterioridad. Es una solución a un conflicto sorprendente, pero improbable a ojos del espectador, ya sea porque un personaje no conocido hasta entonces auxilia al protagonista, porque se descubre una habilidad especial ignorada o porque un elemento del que no sabíamos su existencia salva la vida del personaje en el último momento. El ejemplo tipo: la bala de revólver detenida por el libro colocado en el corazón.

Como bien es sabido, la expresión proviene del latín y se usaba en los teatros griego y romano cuando el tercer acto era resuelto literalmente por un Dios que surgía en el escenario gracias a un sofisticado sistema de poleas que hacía parecer que levitaba. Este Dios resolvía la trama, repleta de conflictos para todos los personajes, y designaba el destino de cada uno, resolviendo una historia que se había complicado demasiado. Ya Aristóteles en su *Poética* apuntaba que "el desenlace también debe surgir del argumento mismo, y no depender de un artificio de la escena, como en la *Medea* [obra de Eurípides en la que Apolo salva a Medea de una muerte segura enviándole el carro del Sol, en el que huye]".

Lavandier intenta comprender por qué, en teoría, este recurso no es válido en dramaturgia. En primer lugar, Lavandier entiende que "los problemas no se resuelven por mucho que esperemos que un hecho imprevisto venga a resolverlo. Sobre todo, cuando una casuali-

SCATE:
OS VIDEOJUEGOS

Por: CARLOS RAMÍREZ.

dad no ha sido solicitada, consciente o inconscientemente, por la persona a la que beneficia". En segundo lugar, porque "el espectador sabe, en el fondo de sí mismo, que está presenciando una obra de ficción. Y no le gusta que se lo recuerden. Si le interesa ver cómo el protagonista



DEUS EX:
HUMAN REVOLUTION
(EIDOS MONTRÉAL)

alcanza el objetivo, no quiere que sea con la ayuda del autor". Finalmente, Lavandier señala el *deus ex machina* como una prueba de la incompetencia del autor, que no ha sabido "sembrar" la historia correctamente.

No obstante, lo que funciona como norma en un medio no tiene por qué hacerlo en otro, más aún cuando, como hemos visto, el videojuego tiene menos de representación o drama que de simulación o juego. Para encontrar huellas de *deus ex machina* habría que descartar inmediatamente todos los títulos que Gonzalo Frasca denominada como *paidia* en su artículo "Simulation versus narrative: Introduction to Ludology". Juegos con "final abierto", centrados en la simulación y el comportamiento, más próximos a los juegos de rol de los niños que a la estructura en tres actos con final made in Hollywood de la gran mayoría de títulos actuales. *Sim City* o *Los Sims* son buenos modelos de *paidia*. Es una pena que los ejemplos en este campo cada vez abunden menos en favor de dramas interactivos con, según Frasca, "filosofías maniqueístas detrás de narrativas industrializadas". Desde que uno de los primeros juegos con algo parecido a una historia, *Donkey Kong* (1981), saliese al mercado, los diseñadores/guionistas han seguido perfeccionando ese arte todavía incompleto que es la narrativa interactiva.



SIM CITY Y LOS SIMS, DOS EJEMPLOS DE *PAIDIA* (GONZALO FRASCA, "SIMULATION VERSUS NARRATIVE: INTRODUCTION TO LUDOLOGY")

EL VIDEOJUEGO: ¿UNA EXCEPCIÓN?

El jugador, por naturaleza, recibe con mucha menos aprensión el *deus ex machina* que el espectador tradicional (incluso esto habría que ponerlo en duda: a la vista está la cantidad de *deus ex machina* que el público ha aceptado con espontaneidad sin que ello suponga hablar de malos filmes). El jugador está acostumbrado a que se le entregue en bandeja el arma más destructiva de la aventura justo antes de enfrentarse a un monstruo que, sin ella, sería imposible de derrotar. Al jugador no le rechina ese muro agrietado que, de un golpe, abre una salida justo en el momento en que el ambiente tóxico comenzaba a ser mortal. En los videojuegos nos salvan personajes que nunca han sido presentados y descubrimos que el protagonista posee un poder especial que le libra de la situación más conflictiva imaginable. A pesar de ello, ponemos notas altas a esos juegos y los tachamos de clásicos.

Los videojuegos son un arte que, igual que el cómic, y según Lavandier, "genera menos emociones que el teatro o el cine", así la "decepción percibida por el receptor es menor". Hergé, por ejemplo, recurría frecuentemente al *deus ex machina* para solucionar los cliffhanger que dejaba al final de cada entrega de *Tintín*. *Tintín en América* es un auténtico festival de *deus ex machina*. Posiblemente los videojuegos todavía no estén al nivel de emoción dramática de otros medios, pero sí emocionan a otros niveles. La cuestión es si aquellos videojuegos que presumen de una profundidad dramática mayor son susceptibles a que este fenómeno genere rechazo entre los jugadores.

Heavy Rain (David Cage, Quantic Dream, 2010), el drama interactivo publicado en PlayStation 3, contiene algunos momentos de auténtica decepción en este sentido. Madison Paige es una fotoperiodista que investiga la identidad del asesino del origami. El rastro le lleva hasta la casa del doctor Adrian Baker, sospechoso por ser el propietario del apartamento donde tiene lugar una de las pruebas a las que el asesino somete al protagonista Ethan Mars. Madison se encuentra atada a una mesa de opera-

ciones. Baker se dispone a cercenarla con una sierra. El conflicto no puede ser mayor. Gritas pero nadie te oye. Forcejeas pero no logras desatarte. Vas a morir. De repente suena el timbre de la casa. El doctor Baker sube a ver. ¡Ni más ni menos que un vendedor de Biblias ambulante! El desencanto es mayúsculo. Gracias a la más absoluta casualidad tu personaje tiene la oportunidad de salvarse.

Otro ejemplo más, también de *Heavy Rain* y también con Madison Paige como protagonista de la escena: la chica se encuentra durmiendo en su apartamento, cuando se despierta en mitad de la noche y una voz en off (oímos su pensamiento) nos confirma que padece insomnio. Tras curiosear la estancia puedes ir al baño, donde te das una ducha caliente. Al salir compruebas que la puerta del frigorífico está abierta. Vas a cerrarla y te cercioras de que todo está en orden. Hay perspectiva de conflicto y el jugador prevé lo peor. La ambientación está muy lograda. Entonces aparecen unos ladrones que comienzan a forcejear con Madison, provocando una pelea violenta en el apartamento que destroza todo el mobiliario. Si consigues escapar, tras mucho esfuerzo, y encerrarte en el baño, un ladrón inesperado te agarra por detrás y te rebana el cuello con un cuchillo. Pero, ¡sorpresa! Madison despierta nuevamente en su cama. La pesadilla ha acabado. Uno de los peores y más antiguos trucos ha sido usado en un videojuego que se jacta de poseer una trama adulta como ninguna.





CONVENCIONALISMOS

Fantasía y ciencia ficción son los universos temáticos más explotados en los videojuegos. Las razones darían para un artículo independiente. Lo interesante es observar en qué medida estos universos facilitan la labor del guionista, ya que parecen ofrecer una barra libre de ideas descabelladas que son aceptadas por el mero hecho de que son divertidas. Tres títulos de última generación, *Mass Effect 2*, *Deus Ex: Human Revolution* y *Fallout: New Vegas*, arrancan con tres -a priori- *deus ex machina* idénticos, quizá una muestra más de la escasa creatividad de muchos escritores, o quizá una prueba de que en los videojuegos, un medio bastardo como ninguno, el "todo vale" es la premisa.

En *Mass Effect 2*, el incidente desencadenante sucede a los pocos minutos. La Normandía es atacada por sorpresa por los Recolectores y a pesar de que la tripulación consigue escapar, Shepard muere en la explosión. Los guionistas, con Mac Walters y Drew Karpyshyn a la cabeza, no encontraron otra solución mejor que presentar por sorpresa el Proyecto Lázaro del grupo paramilitar Cerberus, cuyo único propósito era resucitar al protagonista.

Deus Ex: Human Revolution contiene el mismo desencadenante. Adam Jensen es el jefe de seguridad de Industrias Sarif en Detroit. Tras una breve presentación de los personajes y el escenario, un ataque sorpresa de un grupo de soldados aumentados acaba con la vida del protagonista. En los créditos se ve cómo éste es reconstruido a partir de aumentos que lo convierten en un superhombre.

Por último, en *Fallout: New Vegas* no tenemos tiempo ni de conocer o identificarnos con nuestro protagonista (un mensajero del año 2281 que tiene que llevar un paquete a New Vegas) cuando éste es disparado entre ceja y ceja y arrojado a una fosa en el desierto. Por suerte, un robot llamado Victor le encuentra



FALLOUT: NEW VEGAS (OBSIDIAN ENTERTAINMENT, 2010)

y le lleva hasta Goodsprings, donde el doctor Mitchell le salva la vida.

Estas tres "soluciones de facilidad" esconden algunos matices. El primer caso es quizá el más flagrante. Si en vez de *Mass Effect 2* fuese la primera parte y no conociésemos todavía el universo que se nos plantea, no sería tan descabellado recurrir a ese *deus ex machina* (la teoría dice que las casualidades están más permitidas al comienzo de la obra que al final). Pero, lamentablemente, venimos de una primera parte donde los guionistas no se molestaron en informarnos del Proyecto Lázaro. Imaginen que en *Mass Effect* es posible encontrar un documento o testimonio sobre un prototipo de experimento de Cerberus que consiste en resucitar seres vivos. Eso hubiese bastado para no extrañarnos por ese as en la manga que los diseñadores de *Mass Effect 2* se sacaron para justificar que los jugadores que no habían disfrutado de *Mass Effect* también podían editar a su personaje. Porque al fin y al cabo ésa es la verdad detrás de la resurrección de Shepard: una imposición para editar su aspecto físico.

Deus Ex: Human Revolution es



EL HOMBRE ILUSORIO, EL LÍDER DETRÁS DE CERBERUS Y EL PROYECTO LÁZARO (MASS EFFECT 2, BIOWARE, 2010)

diferente en un detalle clave: la premisa del juego son los aumentos. El jugador, al encender la consola, sabe que se enfrenta a un hipotético 2027 donde los aumentos en humanos son la nueva forma de desigualdad social. Es más, prevemos que Adam Jensen va a convertirse en un aumentado, tan solo falta saber cómo. Quizá la muerte y resurrección es el desencadenante más trillado, pero en este caso funciona mejor por ser más coherente con el universo de la historia.

Por último, no encuentro forma de calificar lo de *Fallout: New*



Vegas más que de falta de creatividad. Es un excelente juego en muchos sentidos, pero el desencadenante es innecesario a más no poder. ¿De verdad aporta algo a la trama el hecho de que el protagonista, con el que ni siquiera nos identificamos aún, sobreviva a un disparo en la cabeza? De nuevo, un ejemplo de cómo la narrativa y los videojuegos todavía no han logrado llevarse bien, pues el editor de personajes vuelve a determinar los derroteros de la trama.

La otra cara de la moneda, el *diabolicus ex machina*, tiene una presencia aún mayor en los videojuegos. Según Lavandier, es un "obstáculo gratuito, en ocasiones posible, pero nunca probable". Citar ejemplos de *diabolicus ex machina* que tienen que ver con la propia naturaleza del videojuego (hordas de enemigos interminables, big bosses por doquier, puzzles sin ton ni son que interrumpen la acción) es innecesario e improductivo.

En vez de eso, podemos encontrar numerosos ejemplos en la propia trama del videojuego. En *Shenmue II*, Ryo y Ren se encuentran en Kowloon tras la pista del experto en artes marciales Yuanda Zhu. Regresan a la guarida de Ren con un montón de cintas de cassette con grabaciones que pueden esconder algún rastro. En una escena de vídeo vemos cómo ambos escuchan todas las cintas, sin éxito, hasta que queda una. Es entonces cuando el jugador toma el control y tiene que rebobinar o adelantar la última cassette hasta dar con la conversación que buscan.

Un obstáculo gratuito e innecesario: cuesta creer que casualmente la



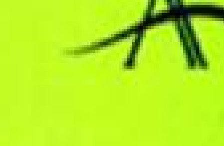
SHENMUE II (SEGA-AM2, 2001)

última cinta de una treintena contuviese la solución.

NO TODO ES BLANCO O NEGRO

Para terminar, aclarar que el *deus ex machina* no es un recurso inválido *per se*. Todo depende de la recepción del público, de la habilidad del autor para "colárnosla" y de cómo consideremos la obra en su conjunto. En *Las paradojas del guionista* (Alba Editorial, 2006), Daniel Tubau, guionista, director de televisión y profesor de narrativa audiovisual, defiende que "los griegos no usaban un *deus ex machina* cuando usaban un *deus ex machina*", ya que "en el cosmos narrativo y dramático griego, los dioses no son accidentales, sino necesarios (...) Son los dioses quienes complican las vidas de los humanos, quienes les persiguen, pero también quienes les ayudan o les sacan de apuros (...) No es que los dioses actúen de esta manera porque así lo exige el teatro, sino que el teatro cuenta estas cosas porque así lo exigen los dioses".

Asimismo, depender en exceso de la teoría aristotélica, donde todo es causalidad y no hay espacio para la casualidad, puede hacernos perder la oportunidad de disfrutar de otras filosofías como el Teatro de los Oprimidos de Bertolt Brecht, que argumentaba que "la narrativa tradicional neutraliza el cambio social porque presenta la realidad como la progresión inexorable de incidentes sin espacio para la alteración". El mundo del cómic juvenil está repleto de casualidades y no por ello creo que se deba hablar de obras menores. ¿O acaso le importa mucho al lector de *Bola de dragón* (Akira Toriyama, 1984) que Son Goku aparezca siempre en el momento de máximo peligro para salvar la vida de todos? Lo hemos visto una y otra vez y nunca nos ha importado si se trata de un *deus ex machina* o no. Esto demuestra, una vez más, que una obra es mucho más que la mera suma de sus partes, y que analizar esas partes por separado conlleva serios riegos.



PLAYSTATION PORTABLE: IN MEMORIAM

El próximo 22 de febrero Sony lanzará en el mercado europeo y norteamericano su nueva y flamante consola portátil: PlayStation Vita, una auténtica barbaridad técnica que no sólo supondrá el primer movimiento de la compañía japonesa hacia la octava generación de consolas, sino que pondrá fin al ciclo de su predecesora: PlayStation Portable, la primera *handheld* que fue capaz de mantenerle la mirada a Nintendo y sus Game Boy. En este sentido, el gran éxito de PSP ha sido conseguir meter la patita en un sector donde quienes habían osado plantar batalla al abrumador dominio de Nintendo habían salido derrotados o no habían pasado de ser un simple nota a pie en la historia del entretenimiento portátil. La PSP lleva vendidas hasta la fecha 70 millones de unidades en todo el mundo, que aunque supone una cantidad muy inferior frente al número de Nintendo DS colocadas durante el mismo periodo de tiempo, no deja de ser un logro remarcable teniendo en cuenta las circunstancias.

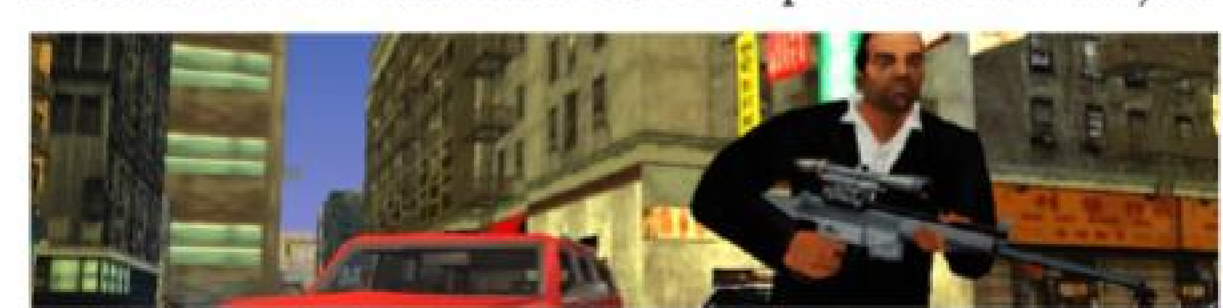
En realidad este baile de cifras nos debería dar un poco igual. A nosotros como jugadores y/o consumidores lo que de verdad debería importarnos es el catálogo de juegos. ¿Y cómo era el de PSP? Pues bueno, aunque una parte importante no eran más que ports de mamá PlayStation 2, lo cierto es que esta primera portátil de Sony dejó un buen par de decenas de títulos exclusivos sobresalientes y unos pocos que deberían ser considerados como de lo mejor de la década pasada. Aquí en *Giant Magazine* queremos hacer un breve repaso de la vida de este dispositivo (recuerden que nos la vendieron como eso: un centro multimedia, no una simple consola) a través de ocho títulos que pueden no ser los mejores, pero sí los más significativos.

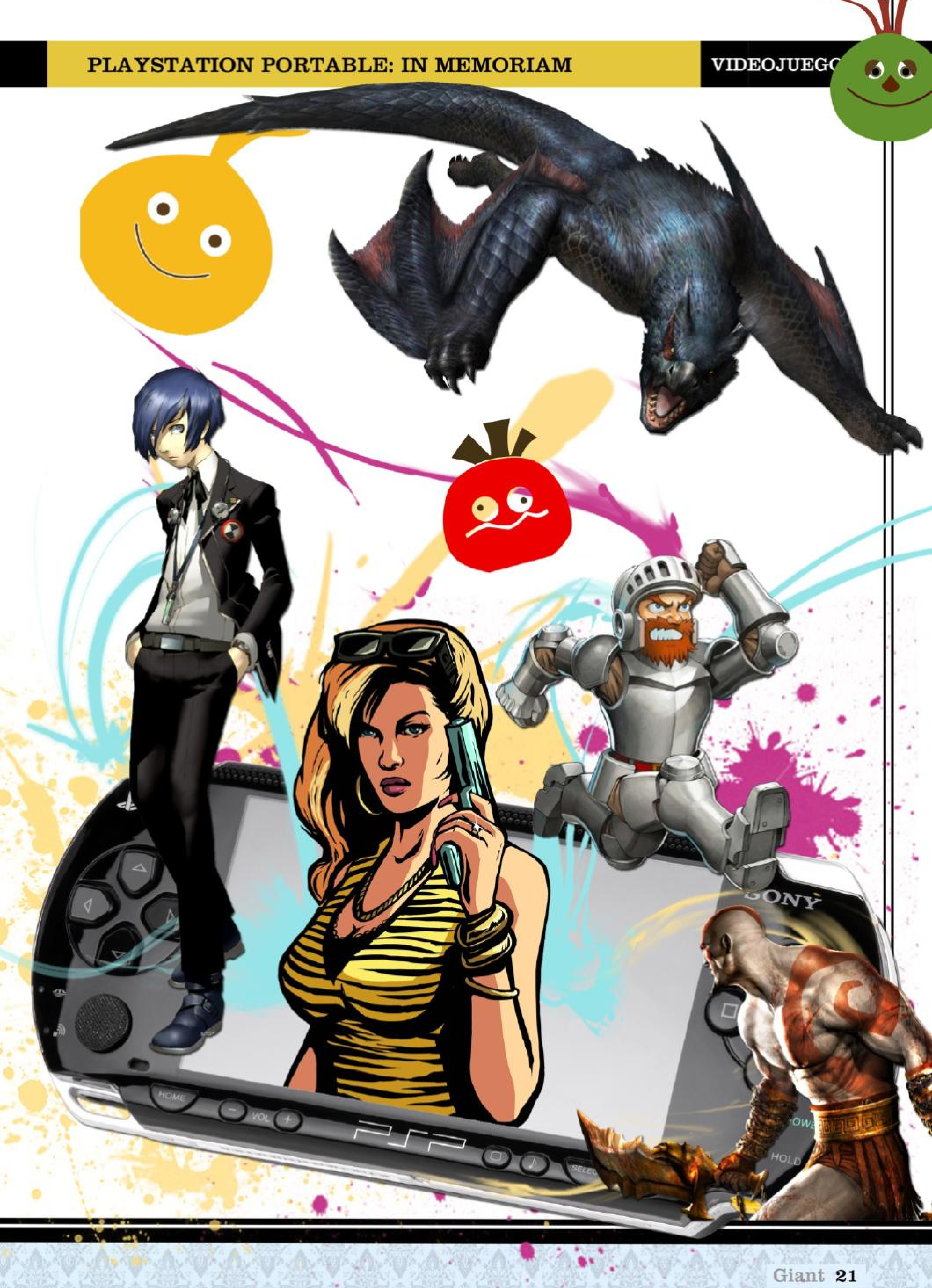
Por: PABLO ALGABA.



Grand Theft Auto: Liberty City Stories (Rockstar Leeds, 2005)

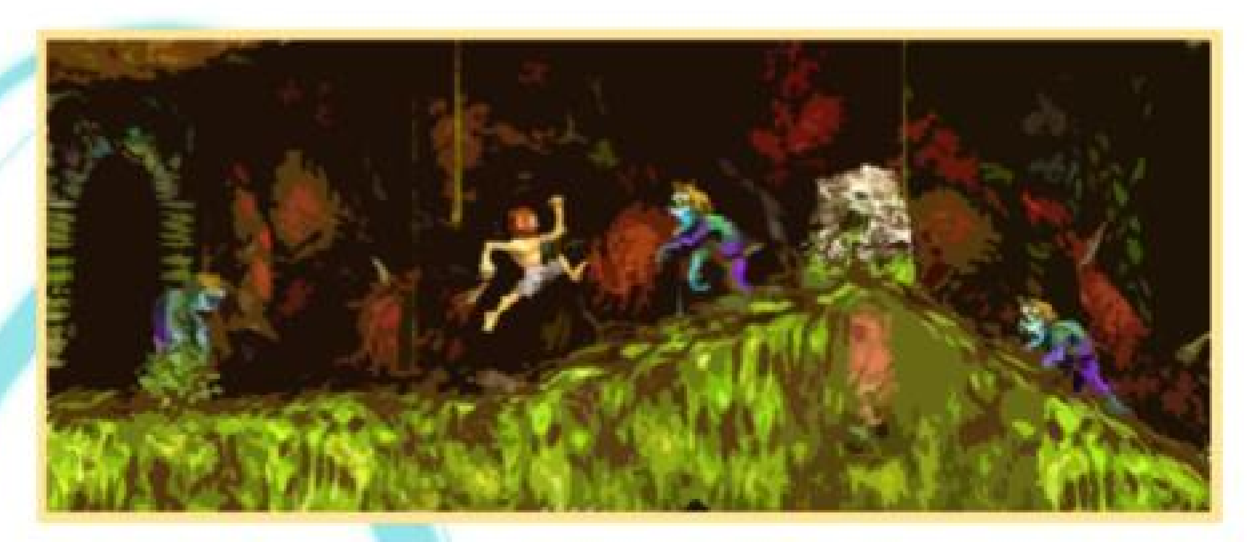
Desde un principio Sony quiso marcar distancias con todo lo que oliese a Nintendo, por lo que decidió que su target sería el mismo *hardcore gamer* que ya le había proporcionado un éxito sin precedentes con la primera PlayStation. La zanahoria delante de la cara de su público objetivo pasaba por un catálogo inicial que no sólo explotase el músculo gráfico de su cacharro, sino que también gritara a las claras que su política de lanzamientos no iba a estar orientada a un público infantil sino a jóvenes y adultos. *Burnout Legends*, *WipEout Pulse* o el elegante puzle *Lumines* ayudaron a construir esta imagen pero, sin duda, el UMD que mejor ejemplificaba la política de Sony con su nueva consola fue *Grand Theft Auto. Liberty City Stories*, una versión comprimida de la franquicia de Rockstar, conservaba toda la esencia del original y suponía el sueño húmedo de muchos jugadores: las posibilidades de un mundo abierto, violencia de trazo grueso, humor descerebrado y un guión con mafiosos de poca monta, todo ello en tu bolsillo. No había una carta de presentación mejor.




SONY
HOME
VOL
PSP
HOLD

LocoRoco (SCE Incorporated, 2006)

Si bien la PSP estaba pensada para trasladar experiencias de sobremesa a la palma de nuestra mano, no por ello dejó de acoger títulos más arriesgados, con apartados gráficos sorprendentes, características jugables originales y realmente pensados como juegos de portátil (es decir: posibilidad de partidas cortas, rápidas y de mecánicas directas e intuitivas). La aplicación de perspectivas forzadas a un videojuego nunca había sido tan brillante como en *echochrome* y la ejecución de melodías obsesivas como control de ataque es una excelente idea que *Patapon* implementó con acierto. Sin embargo, tal vez sea *LocoRoco* el juego que mejor defina esta vertiente más creativa y experimental de PSP, un encantador juego de plataformas 2D protagonizado por unos simpáticos seres gelatinosos que tienen la posibilidad de fusionarse en una gran bola o de dividirse para superar los pasillos más estrechos y de cantar bien alto para abrirse camino. Sin embargo, no controlamos a estas criaturitas directamente, sino que el curioso sistema de control exige inclinar el escenario entero con los botones laterales de la consola para desplazar a los locoroco por los escenarios más coloridos y luminosos que hayan visto nunca. Una adquisición obligada para cualquiera que tenga una PSP.



Ultimate Ghosts'N Goblins (Tose Co., Capcom Entertainment, 2006)

Una de las tendencias en cuanto a desarrollo de videojuegos para PSP que más alegrías nos dio fue la de reimaginaciones de títulos clásicos. Muchas veces se trataba de interesantes remakes de juegos clave de la historia del medio (*Final Fantasy*, *Mega Man Maverick Hunter X* o *Castlevania: The Dracula X Chronicles*), mientras que en otras felices ocasiones fueron inteligentes adaptaciones a los nuevos tiempos de viejas leyendas arcade que consiguieron, no sólo no sufrir un ápice en su salto a la nueva generación, sino que alcanzaron un sorprendente equilibrio entre lo old-school y el siglo XXI. Dentro de este último grupo resplandece poderoso un *Ultimate Ghosts'N Goblins* donde Tokuro Fujiwara volvió a tomar las riendas de su criatura tras quince años para regalarnos una versión 'definitiva' que, aunque esté planteada como homenaje, no sólo es capaz de sacar lágrimas de nostalgia a los más veteranos, sino que también es capaz de convencer a toda una nueva generación de jugadores por su fantástica dirección artística, su profundidad y por la vigencia de su mecánica.



God of War: Chains of Olympus (Ready at Dawn Studios, 2008)

Si antes les comentaba que PSP estaba pensada para desarmar cualquier argumento en su contra a base de potencia gráfica, los juegos que con mayor fuerza exprimieron estas posibilidades técnicas de la consola fueron los dos Hack and slash protagonizados por Kratos (con permiso de *Metal Gear Solid: Peace Walker* y *Tekken 5*), auténticos AAA en tamaño mini que poco tienen que envidiar a sus hermanos mayores pero que también representan una de las grandes contradicciones de la consola de Sony: el empeño de embutir en UMD y en una pantalla de 4 pulgadas experiencias pensadas para mayores escalas. Más tarde, ambos títulos serían remasterizados en HD para PlayStation 3 en uno de los movimientos circulares más extraños de los últimos tiempos: juegos de naturaleza de sobremesa que se desarrollan para tamaño y tecnología portátil que se vuelven a hornear para jugarlos en consola grande con leves mejoras gráficas, dando como resultado dos de los títulos más indefinidos de todo el catálogo de PSP, pero que son especialmente elocuentes para conocer de dónde cojea la filosofía gamer de Sony.

Monster Hunter Freedom Unite (Capcom Production Studio 1, 2009)

Aunque el éxito de *Monster Hunter* llegara atenuado a Europa (probablemente por las dificultades de aprove-

char el multijugador online), la fiebre en Japón por este action RPG cazabichos lo ha convertido en el gran vendeconsolas de PSP y ha llevado a Capcom a lanzar hasta cinco títulos en siete años. Aunque muchos han querido ver en los *Monster Hunter* una respuesta (sólo aparentemente) más hardcore al amable mundo de *Pokemon*, lo cierto es que aparte de la fascinación por pelear con monstruos y ciertas características de juego social que ambos comparten, en poco más se pueden parecer los títulos de Capcom y Game Freak. Los *Monster Hunter* son juegos de mundo abierto sin guión, donde cada jugador se construye su propia historia a partir de la creación de un avatar destinado a ser un rudo cazador de criaturas salvajes en un mundo de estética a mitad de camino entre la fantasía medieval y el steampunk. El objetivo no es coleccionar simpáticas bestias sino aniquilarlas para permitir hacer girar la obsesiva rueda de ganar recursos y dinero, mejorar equipamiento, matar a un bicho todavía mayor y volver a empezar. Ya saben, el típico juego que te roba la vida.

Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable (Atlus Co., 2010)

Los elevados costes que supone producir juegos en HD para las consolas de nueva generación ha provocado que muchas desarrolladoras de títulos de serie media, que durante la etapa de PlayStation 2 y Xbox se inflaron a editar y producir propuestas más que interesantes, se vean obligadas a centrarse, casi únicamente, en el mercado de portátiles. La siempre interesante (y muy loca) distribuidora D3 es responsable de hacernos llegar los inspirados *Dead Head Fred* o *Work Time Fun*, mientras que Nippon Ichi sacó el imprescindible *Prinny: Can I Really Be the Hero?* Sin embargo, uno de los géneros más explotados por estas compañías fue el de los JRPG, al que muchos aficionados lloran erróneamente como moribundo cuando realmente se mantiene bien sano en las consolas portátiles. *Jeanne d'Arc, Disgaea: Afternoon of Darkness, PoPoLoCrois, Valhalla Knights, Yggdra Union: We'll Never Fight Alone*... son muchos los ejemplos que se pueden dar, pero el mimo puesto en el remake de la tercera entrega de la saga *Persona* lo convierte quizás en el más recomendable de todos ellos.

Patchwork Heroes (Acquire, 2010)

Sony ha intentado estimular varios proyectos que tuvieran como fin la producción de juegos diminutos que pudieran ser distribuidos a un bajo precio a través de los canales tradicionales o, preferentemente, por medio de su plataforma de descarga digital PlayStation Network. Quizá la más popular de estas iniciativas sea la de los Minis, sencillos (que no simples, al menos no todos ellos) títulos de espíritu arcade como *Echoes, Monsters* o *Alien Zombie Death* que, en alguna ocasión, les subieron los colores a productos de desarrolladoras más asentadas. Fuera de esta serie también existieron otros proyectos que favorecían la producción de juegos pequeños y aplaudían las nuevas ideas. La iniciativa PS CAMP (Creator Audition Mash Up Project) para nuevos talentos de Sony fue una de ellas. Allí se cocinó *Patchwork Heroes*, una reformulación de la adictiva mecánica de los clásicos arcades de Taito *Qix* o *Volfied* donde debemos derribar grandes barcos voladores confeccionados con diferentes piezas de tela, a base de ir recortándolos poco a poco, y que no debería pasar desapercibido por ningún jugador con gusto y los radares bien orientados.

Kurohyou: Ryu ga Gotoku Shinshou (syn Sophia, 2010)

Por razones obvias, una de las ramas más desconocidas del catálogo de PSP es la de todos aquellos juegos que nunca se editaron fuera del mercado japonés. Como se pueden imaginar se trata de títulos chiflados de espíritu netamente nipón como simuladores de conducción de trenes, adaptaciones de Super Sentai, mucho *date sim* y todavía más novelas interactivas. Gracias a que los UMD de videojuegos no cuentan con protección regional y a que existen múltiples páginas web que se encargan de importar estos productos, los consumidores más interesados (y que no se asusten ante tanto kanji, hiragana y katakana) pueden hacerse con interesantes Beat'em up como los inspirados en *Hokuto no Ken* o la serie *Bleach*, con *Taiko no Tatsujin*, el juego musical más deliciosamente loco que existe, o con *Umihara Kawase*, la nueva versión de un título de culto para Super Nintendo. Quizá el más llamativo de los juegos que nunca nos llegaron sea *Kurohyou: Ryu ga Gotoku Shinshou* (*Black Panther: Like a Dragon New Chapter*), spin-off de la franquicia *Yakuza* ambientada en los bajos fondos tokiotas, con todos sus combates marrulleros, sus karaokes y sus mafiosos, pero ahora con un 200% más de chándales de táctel.



Heavy Rain: La decisión de un autor

Cuando uno cree sinceramente en lo que hace, en su trabajo, ni la crítica más negativa ni el reproche más pernicioso del mundo puede minar su determinación. Desde que *Heavy Rain* salió al mercado por primera vez en Japón el 18 de febrero de 2010, a éste le han salido innumerables detractores. Nada nuevo, no obstante, para David Cage, pues muchas veces la gente olvida que cualquier argumento lanzado en contra de su obra ya ha tenido que lidiarla él mucho antes con los directivos de las grandes compañías. Los señores que ponen la pasta, los que disponen de decenas de analistas y expertos en finanzas echando números y comparando trimestres con los anteriores. De todos ellos, aparentemente solo Sony, una multinacional japonesa, apostó por el tercer videojuego de Quantic Dream, cuando éste aún estaba en pañales. De esa reunión, posiblemente, los directivos recuerden con claridad el entusiasmo de Cage respecto a su visión: "Los jugadores, tras cuarenta años de historia, están preparados para algo más".

Por: **CARLOS RAMÍREZ.**

Un hombre: una visión

En contadas entrevistas, David Cage (nacido David de Gruttola en Mulhouse, Francia) ha lamentado que los redactores de videojuegos se sirvan de su figura para analizar *Heavy Rain*. "Tienes la sensación de estar leyendo una *review* de David Cage. ¿Por qué no analizas el juego en vez de a mí?", se preguntaba en una ponencia de la GDC de 2010. No sólo tiene razón, sino que lamentablemente no podemos hacerlo más a menudo. Una obra es su autor; la cuestión es que en los videojuegos la marca autorial no está muy presente, aunque cada vez más a menudo los diseñadores (figura que no suele coincidir con la del programador, caso de Cliff Bleszinski, un tío que se gana la vida inventándose armas) se están dando cuenta de la importancia de convertirse en sus propias marcas en vez de dejar que el título del juego lo haga en su lugar. Así justifica Cage sus constantes apariciones en medios de comunicación, como una estrategia para garantizar su libertad creativa: "No lo hago por razones de ego. No obtengo ningún placer de hacerlo. Pero normalmente las marcas en los juegos son sus títulos, y así la gente de marketing puede venir y decirme "haz *Heavy Rain 2*", porque ésa es la marca. No tengo necesidad porque la gente ya conoce mi nombre, y quiere comprar el próximo juego de David Cage. No es algo que haga por orgullo", confesó en la misma Game Developers Conference de aquel año.

David Cage comenzó en el negocio de los videojuegos haciendo algo poco convencional: componiendo las bandas sonoras con su propia compañía especializada en sonido y producción musical, Totem Interactive. Bajo el seudónimo De Gruttola trabajó en la música de *Cheese Cat-Astrophe starring Speedy Gonzales* (1995), *Timecop* (1995) y *Hardline* (1997). Durante este tiempo compaginó su oficio con la escritura de relatos cortos y novelas de ciencia ficción. Ese mismo año fundó Quantic Dream, bastante antes de que Guillaume de Fondaumière, un empresario precoz que había formado su primer negocio a los 16 años (C. de C. Promotion, una especie de promotora de eventos musicales y de moda), entrase como CEO en 2003.

En poco más de una década, con

tan solo tres videojuegos producidos por su compañía, David Cage se ha hecho un nombre importante en la industria: polémico en ocasiones, comparado con Peter Molyneux con asiduidad, siempre un hombre interesante de leer una de sus declaraciones. La razón es sencilla de explicar: no ha dudado un segundo de hasta dónde quería llegar. Desoyendo consejos, ignorando las reglas, cogiendo las recomendaciones con pinzas, Cage ha avanzado con dificultad, imponiendo su visión, hasta que las ventas le han sonreído (*Heavy Rain* alcanzó los dos millones de copias el pasado año). Si de algo es culpable es de tener las cosas bastante claras, algo que no comparten los miles de aficionados que tachan su obra de pretenciosa, fuera de lugar, aburrida y acomplejada. Echemos un vistazo a los motivos que subyacen tras estas reacciones.

Heavy Rain antes de Heavy Rain

El dramón interactivo con Ethan Mars como protagonista partía ya con ventaja en su concepción, pues *Fahrenheit* (2005) se había encargado de aclarar el camino, apartar las ramas y de paso echar un vistazo en la selva por si los indígenas no eran muy hospitalarios (para su sorpresa, las ventas no fueron nada mal y el producto gozó de una versión digital en Xbox Originals, además de aterrizar hace poco en la fantástica Good Old Games a un precio muy competitivo). Las cartas estaban sobre la mesa. Los que siguieron de cerca la pista de la primera gran obra de Quantic Dream con intención de agitar un poco los convencionalismos del medio, pudieron tomar nota de qué pie cojeaba ya David Cage. Sus intenciones, eso sí, eran diáfanas: "Quiero hacer del videojuego un arte. Ya basta de marines espaciales. Ya basta de dibujar la guerra como un parque de atracciones. Hay una audiencia madura y voy a mandarle una señal".



Titulares aparte, *Fahrenheit* no deja de ser un juego solo medianamente interesante. Es cierto que sirvió para adecentar la llegada de *Heavy Rain*, y en eso sentido revitalizó algunas mecánicas de juego que ya *Shenmue* había probado en Dreamcast. Aún así, la historia era de traca, un tren de mercancías cargado de clichés del género cinematográfico y literario al que hace gala, con una construcción de personajes absolutamente tópica (¿en serio no había otro coprotagonista que un poli negro criado en el Bronx llamado Tyler que juega al baloncesto y al que acompaña una musiquilla funky cuando camina? ¿En serio, David?) y diálogos que espantarían a cualquier profesional de la oralidad mínimamente competente.

El policía que está a punto de jubilarse, el detective McCarthy (¡McCarthy!, ¡¿pero por qué?!), la teniente italoamericana o yo-qué-sé (se llama Carla Valenti, algo de eso tendrá) entregada al máximo a la misión, la clásica mujer muy seria y muy responsable, que no duerme si el caso no está resuelto... Pero es que te paras a escuchar los diálogos y, una vez repuesto del shock tras reconocer la voz de Tomás Rubio, no hay forma de creérselos. Reproduzco a continuación el diálogo por teléfono entre Lucas, el protagonista, que acaba de despertar consciente de que ha asesinado a un hombre, y su hermano Markus, un cura al que hace años que no ve:

- ¿Diga?
- Lucas, me alegra saber de ti. Se me ocurrió llamarte por si querías que fuéramos juntos a la tumba de papá y mamá (!). Y, si te soy sincero, pensé que era una buena excusa para recuperar el contacto contigo.
- Tengo que verte, Markus. Estoy metido en un buen lío.
- ¿De qué me estás hablando, Lucas?

Y etcétera, etcétera.

Se entiende que cuando uno escribe diálogos para ser interpretados, ha de hacerlo pensando en la comunicación oral, no en la construcción gramatical propia de la literatura; pero al parecer David Cage no lo pensó y vio mucho más natural que un hermano, que lleva la tira de años sin verte, te salude con un "se me ocurrió llamarte por si querías que fuéramos juntos a la tumba de papá y mamá". Y que su interlocutor, que acaba de desper-

tar de una pesadilla, responda sin el más mínimo rastro de incertidumbre, de aprensión, sin un titubeo o un sentimiento de confusión. Sin cualquiera de los mecanismos y conectores discursivos que las personas usamos al hablar, máxime en situaciones de pánico o asombro. Esto en un videojuego que saca pecho por su narrativa refinada y fuera de lo común es un desliz considerable, una prueba fehaciente de que *Fahrenheit* estaba aún lejos de la experiencia inmersiva y grandiosa que Cage aspiraba a construir. El motivo más claro es que a día de hoy, prácticamente nadie recuerda de verdad *Fahrenheit*.





Pero la semilla estaba plantada. A nivel jugable fueron presentadas en sociedad unas mecánicas que mezclaban algo de aventura gráfica, algo de QTE combinado con el célebre juego de memoria Simon y muchísimas acciones menores que servían para sumergir al jugador en la rutina del protagonista. La prensa puso en tela de juicio, no obstante, la efectividad de un sistema de juego que echaba por tierra

Fahrenheit sirvió para detectar uno de los principales problemas de David Cage como diseñador: le da miedo ceder el control de su obra.

todo lo conseguido en décadas de evolución y se complicaba la vida poniendo al jugador en situaciones poco naturales: ¿por qué resolver un combate de boxeo con Quick Time Events si el género de lucha hace años que está inventado y funciona? *Fahrenheit* sirvió para detectar uno de los principales problemas de David Cage como diseñador: le da miedo ceder el control de su obra. Lo cual, leído así, entra en colisión con los fundamentos mismos del videojuego.



Poniendo como ejemplo de nuevo la obra de Yu Suzuki para Dreamcast, *Shenmue* contaba con ráfagas de QTE en un alto porcentaje, pero imprevisiblemente mutaba en un Beat 'em up clásico, adaptando su sistema de control al de un yo contra el barrio al más puro estilo *Double Dragon* (quizá en parte porque *Shenmue* es, en esencia, un homenaje a la cultura pop, desde el cine de artes marciales con factura norteamericana a los grandes éxitos de Sega en los 80 y principios de los 90). El juego cambiaba para ponerse al servicio del jugador, no estaba diseñado para obstaculizarle como en más de una ocasión en *Fahrenheit* (y *Heavy Rain*, donde un emocionante tiroteo era presentado, nuevamente, en formato QTE -poniendo en evidencia el propio género FPS-, no fuese a ser que el jugador se sintiese libre por unos instantes).

Crisol de géneros

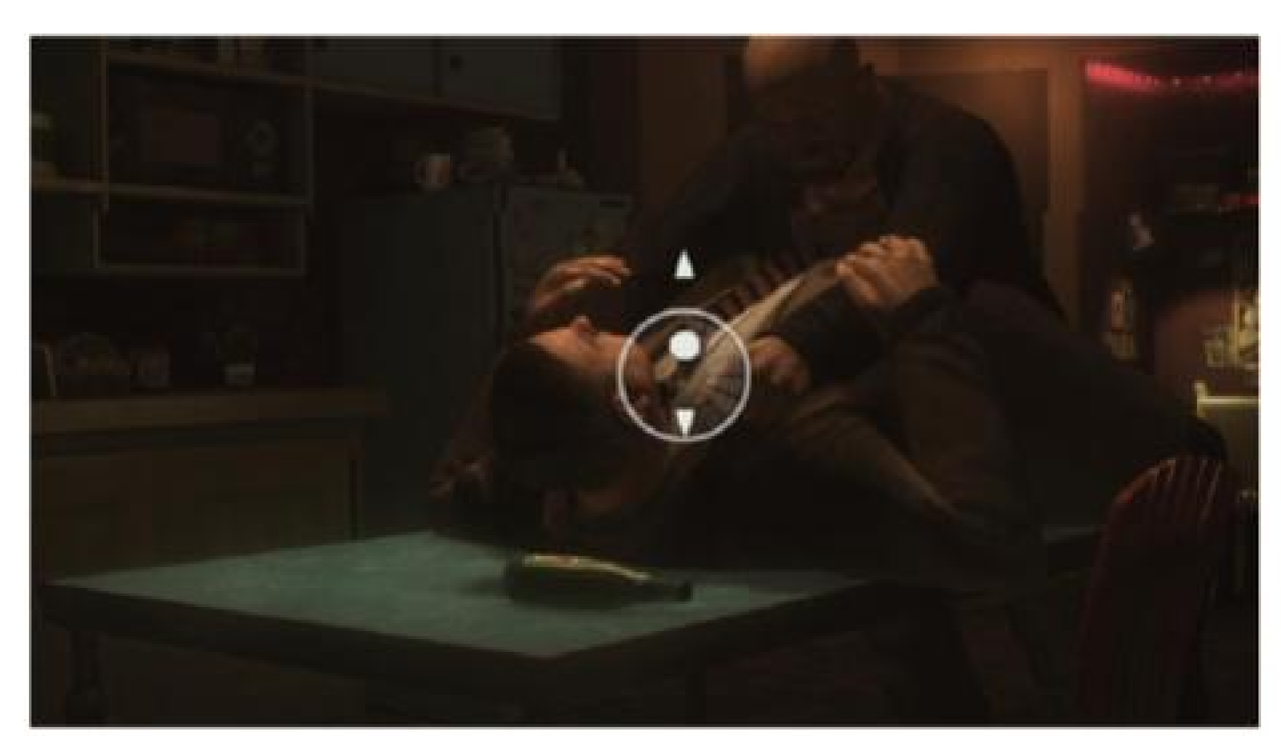
Llega el inevitable engorro de etiquetar juegos: ¿qué es *Heavy Rain*? Parece bastante claro que una aventura gráfica no es. En julio de 2010 la web *Botafumeiro AG* abrió un hilo de debates con la participación de varios aficionados veteranos al género, y una de las preguntas estaba planteada precisamente para aclarar la confusión respecto al juego de Quantic Dream. De todas las respuestas dadas me quedo con la de Sergio Copete García, de *La Aventura es la Aventura*, que se sirve del modelo Benoît Sokal (saga *Syberia*, *Nikopol*, *Paradise*), quien al poner su "particular visión estética al servicio de nuestro género, lo hizo en detrimento del concepto de juego", de lo que conocemos como puzzle. Añade que desde hace años el mundo de la aventura conversacional se ha debatido entre los partidarios del puzzle (del juego), y de los que sólo buscan una experiencia de interacción narrativa



(*Fahrenheit*, *Dreamfall*, etc.). Esta declaración engarza directamente con la visión de artistas como Tale of Tales que (nos hemos hecho eco de su voz en varias ocasiones) consideran que el juego, para ser arte, debe ser un no-juego.

Javier Cadenas (*Aventura y CÍA*) dice: "En *Heavy Rain* las acciones aparecen solas y, aunque pueda elegirse entre una y otra y esa elección tenga un cierto impacto en la trama, la acción se ofrece automáticamente y el jugador no llega a la conclusión de que debe realizarla". Se podría desprender de estas palabras que *Heavy Rain* carece de desafío (desafío lógico, para los amantes de las aventuras gráficas), pero en realidad no es del todo cierto. Lo que ocurre es que el desafío no está en el lograremos o no lograremos la misión, sino en el cómo viviremos el final de la aventura. La inmensa mayoría de videojuegos, sirviéndose de una narrativa tradicional, parte de una estructura de conflictos basada en la oposición entre victoria y derrota. Tradicionalmente, los grandes videojuegos han sido aquellos que han ofrecido un reto original, atrevido, con una curva de dificultad moderada y progresiva que acababa en un airado encuentro final con un monstruo, un luchador excepcional, un equipo de fútbol imbatible o contra el propio sistema, que dejaba para el final su nivel más endiablado y convulsivo (la última pantalla de un puzzle, por ejemplo, o el resuelto enigma final de una aventura gráfica, donde el precio a pagar para conocer el desenlace de la trama acostumbra a ser un rompecabezas enfermizo).

Existe una minoría, en cambio, que encuentra el goce no en el suspense de poner a prueba nuestra habilidad, sino en la incertidumbre de averiguar cómo llegará nuestro protagonista al final. En este sentido, hay un alto porcentaje de jugadores que, sencillamente, no ha entendido cómo se juega a *Heavy Rain*. Es éste un juego que, de no respetar la premisa de su diseñador, carece de la emoción que provoca en el jugador al empatizar con los personajes. Esta premisa es muy sencilla: la vida continúa. *Heavy Rain* ofrece la insólita posibilidad de continuar la trama pese a la muerte de los protagonistas. Flavio Escribano lo explica muy bien en su texto publicado en *Mondo Píxel 3*: "En la vida real ocurre la muerte sin que tenga que parar la vida, algo que ocurre de forma absolutamente inversa en los videojuegos: cuando en un videojuego nuestro personaje muere, la vida no puede seguir transcurriendo, no puede seguir cambiando y, por lo tanto, el videojuego debe volver y "repetir lo mismo... en el tiempo digital hasta ganar".



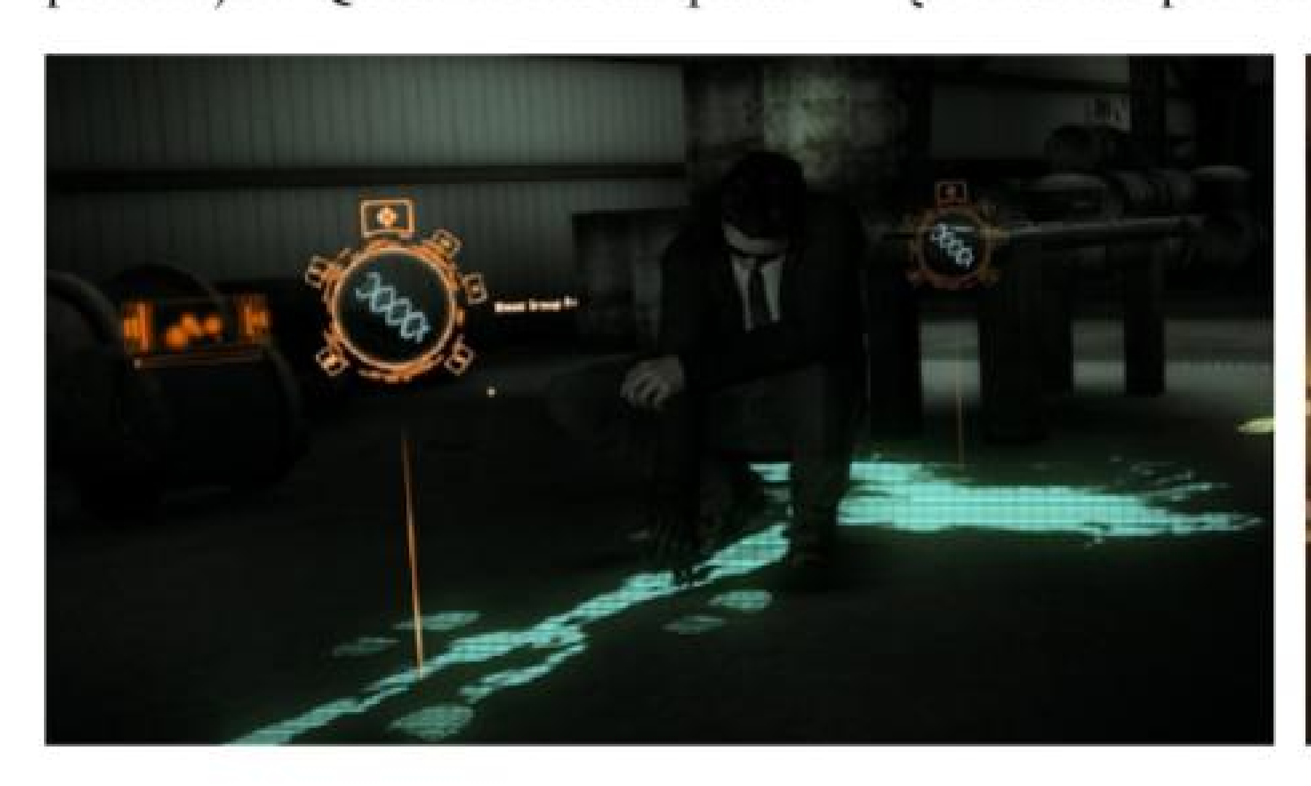


Heavy Rain es un anti-*Braid* (2008), es decir, hace de la imposibilidad de repetir los errores y los aciertos su eje central".

Los videojuegos, recordemos, existen gracias a la prolepsis. El jugador viaja en el tiempo (digital) tras su muerte y retorna a un punto anterior de su existencia (esto es, viaja al pasado). En ese momento es capaz de adelantarse a la narración, ya que conoce elementos de su anterior vida. *Demon's Souls* ilustra muy bien este fenómeno.

Al sumergirse en *Heavy Rain*, el jugador se siente perdido. No hay prolepsis, no hay red de seguridad. Caminamos a ciegas por una historia de la mano del director, pero aunque no podemos cambiar el final deseado por el director (hay varios) ni repetir nuestros errores, podemos alterar la huella que nuestras acciones dejarán en nuestros personajes. Quien no ha adoptado esta mecánica de juego no ha establecido una conexión real con la obra (es decir, quien ha reseteado y cargado una partida anterior para corregir un efecto no deseado). Esta condición hace que la gestión del suspense sea mayor, logrando que surja una empatía creíble con Ethan Mars, que la ansiedad por la "espera" (que no es tal, porque intervenimos, sino estaríamos hablando de cine) de la cuestión dramática no cese, y que en todo momento seamos conscientes de que, al contrario que en la inmensa mayoría de obras dramáticas, el desenlace puede ser nefasto en cualquier momento.

Respecto al gameplay, *Heavy Rain* ha sido criticado por parecerse más a una película que a un videojuego. Ante esta afirmación, solo se me ocurre preguntar: ¿y? ¿Se ha criticado a *Dragon's Lair* por lo mismo? ¿O ha sido por la actitud de David Cage ante los medios de comunicación? *Heavy Rain* (que, por cierto, es mentira que transcurra como un Quick Time Event constante, eso lo puede decir cualquiera que haya jugado) ha conseguido, como ya lo hizo su predecesor *Fahrenheit*, dotar de significado emocional a un juego ensanchando el campo de acción del usuario, rompiendo con los cánones que establecen que un botón del pad tiene asignado por naturaleza una acción o a lo sumo dos. No pierdan de vista que, al hacer esto, al abarcar con éxito una cantidad infinita de acciones (desde llenar un vaso de agua a vendar unas quemaduras, arrancar un coche o entrar en una trifulca) hemos ampliado, sin quererlo, las posibilidades de conmover al jugador. Y oigan, conmover no es echarse a llorar a moco tendido, la conmoción "estimula la ilusión por jugar" y, a su vez, produce la "inmersión que hace creíble el hecho





de que estamos ahí, que eso nos sucede a nosotros y, por lo tanto, nos mueve a actuar en consecuencia y tomar decisiones" (Flavio Escribano).

Otra de las críticas vertidas sobre *Heavy Rain*, quizá la más repetida, es que para parecerse a una película, ha acabado pareciéndose a una muy mala. Como ya hemos tratado en parte en el artículo sobre los *deus ex machina* en los videojuegos, *Heavy Rain* comete unas cuantas torpezas. No más que *Fahrenheit*, pero en general podríamos decir que el guión no es lo más original del mundo. Pero la cuestión no es ésa. Lo realmente revelador es que, aun siendo todo lo pobre que uno quiera, la historia de *Heavy Rain* engancha más que el 90% de las tramas que se distribuyen por las tiendas de videojuegos. No sé, sinceramente, quién sale peor de una crítica hacia el guión de *Heavy Rain*, si el propio título o la competencia. Me atrevo a decir que la trama escrita por David Cage podría ser infinitamente peor, lo más absurdo que se puedan echar a la cara dentro del género, que su jugabilidad seguiría manteniendo el barco a flote. Por la sencilla razón de que es novedosa. Y lo novedoso, lo original, a veces no es bien recibido porque, reconozcámoslo, en el fondo estamos encantados con nuestra colección de sucedáneos de *Wolfenstein 3D*.

Banda sonora, nivel gráfico y apartado artístico son tres elementos empañados por la controversia argumental que bien merecen su reconocimiento. La primera, compuesta por Normand Corbeil, tiene









una calidad sobresaliente, consigue fundirse con el sonido de la lluvia y subraya la sensación de estar paseando por las calles lúgubres de una ciudad donde el refugio se encuentra en las luces de neón de los moteles y los after hours. El detalle gráfico es elevado, aunque las texturas (sobre todo de los objetos) se resienten bastante. El trabajo de Motion capture, a cargo del equipo liderado por Jeremy Meunier y con la supervisión del artista Hiroko Masuda (habitual de Square Enix), es realmente bueno y un serio competidor para la tecnología MotionScan de *L.A. Noire*. Por último, el apartado artístico refuerza la tristeza de los personajes con un excelente uso de luces y sombras y una iluminación ejemplar, que dan ese toque de cine noir tan en deuda con *Se7en* de David Fincher (a quien David Cage reconoce como fuente de inspiración).

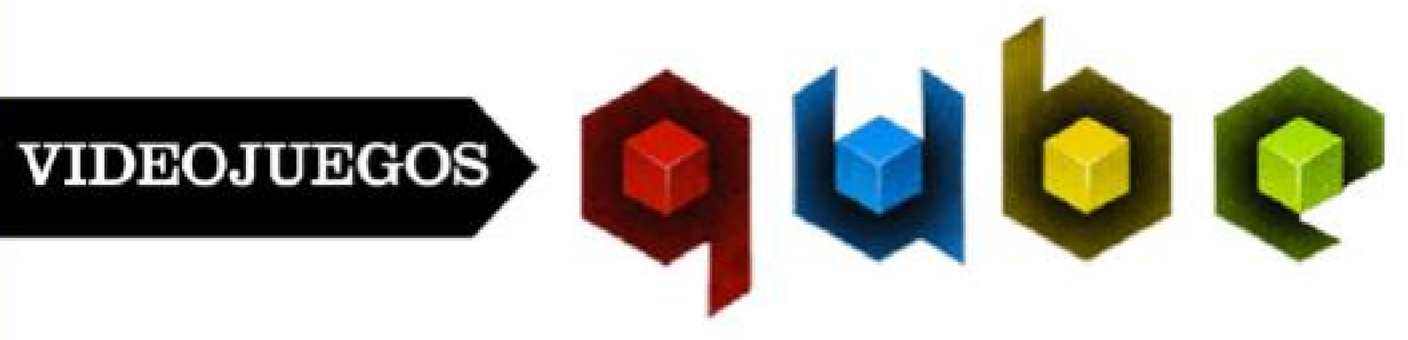
El padre de la criatura

Heavy Rain es el paradigma de la obra malograda por su autor. David Cage echa por tierra todo lo escrito hasta ahora con frases imprudentes como ésta: "Estamos ante un juego para adultos. Es el momento de dejar de hablar de monstruos, princesas y castillos encantados. Es el momento de demostrar que los videojuegos son arte. *Heavy Rain* es el primer juego de su tipo, no basado en la acción sino en la interacción" (*El Mundo*, 23 de febrero de 2010). Es decepcionante que una persona tan creativa como David Cage caiga en el error de pensar que la madurez de un videojuego se mide por la cantidad de desnudos que muestra en pantalla, por los tacos que sueltan los personajes o por lo real de las situaciones y conflictos que atraviesan. Las mejores historias de todos los tiempos se han contado con princesas, lobos, bestias, cazadores y brujas. Eran los cuentos infantiles, señor Cage, de los que nacen prácticamente todas las premisas de la dramaturgia, incluida seguramente la suya. No es la primera vez que los autores europeos -en particular los franceses- evidencian que siguen estancados en la fase Adulto del creador. Existen dos maneras de escribir e interpretar el mundo: desde el punto de vista del Niño y desde el punto de vista del Adulto. La parte del Niño se denomina Libre y consigue que salgan obras cargadas de espontaneidad, autenticidad y curiosidad. Estas obras se dirigen al Niño Libre del espectador. Los franceses insisten en ver el mundo como el Adulto, lo que en parte explica la reacción del público cada vez que alguien dice que ha visto una película francesa... David Cage yerra al oponer las dos visiones -mucho más en solapar una a la otra-, pues tan negativo es permanecer durante mucho tiempo en la fase Niño como en la fase Adulto. Las mejores obras son, por tanto, las que combinan ambas perspectivas. Más aún si hablamos de un medio -los videojuegos- que es por naturaleza no narrativo. En tal caso la reacción de David Cage es la más inmadura de todas.

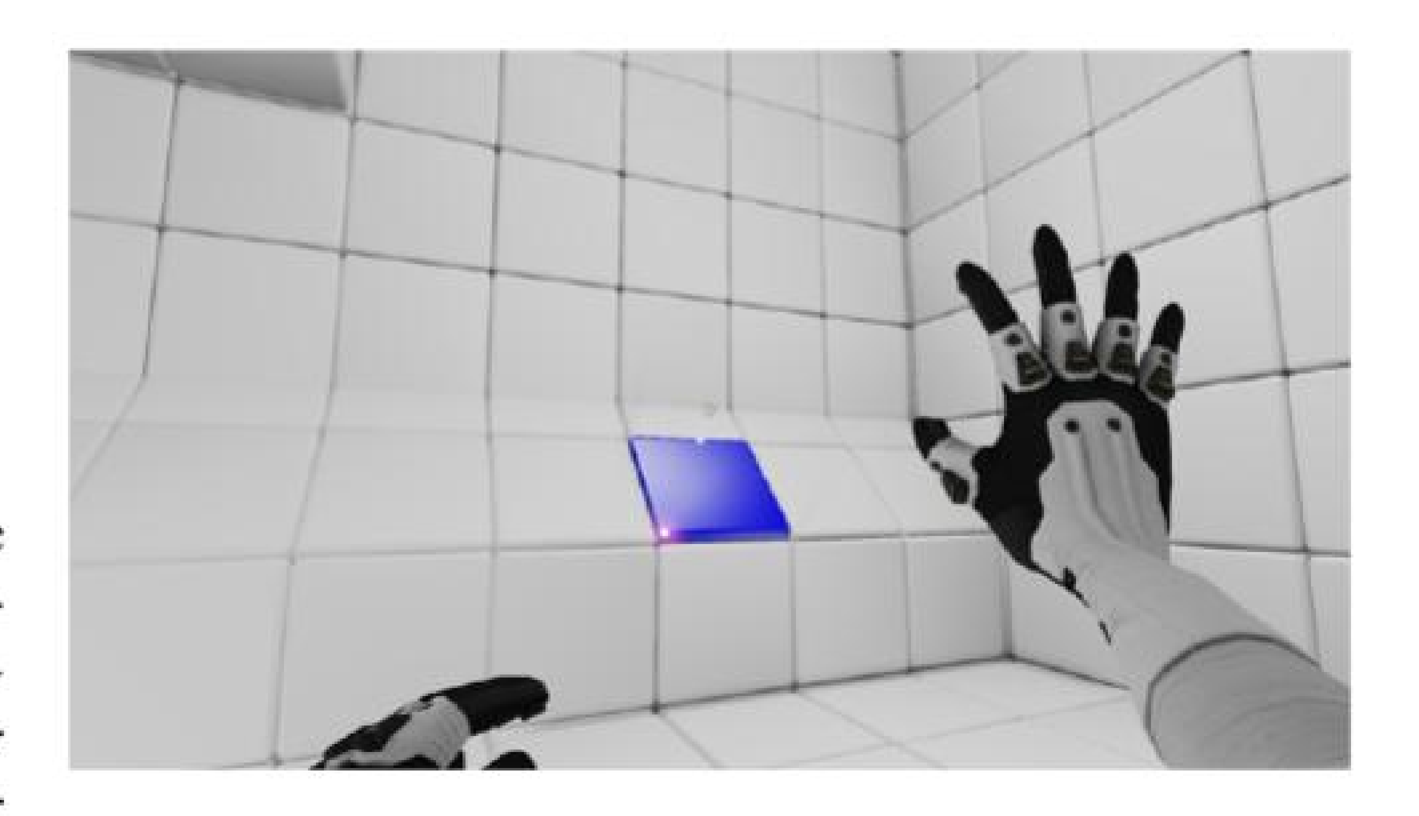
No obstante, no hay que dejar que la desorientación de un autor nos quite las ganas de disfrutar de su trabajo. *Heavy Rain* es una experiencia recomendable, interesante, conmovedora y, por qué no, divertida. Permite cambiar durante unas horas nuestros hábitos de jugador. Y aunque todavía es muy pronto para determinar el alcance del juego en la evolución del medio, no sería descabellado pensar que en un futuro no tendremos que esperar cinco años para ver qué da de sí este nuevo género híbrido denominado drama interactivo.

El columnista Randy Smith ya ha fantaseado con la idea de autores ajenos al mundo de los videojuegos como Quentin Tarantino, Alfonso Cuarón, Cormac McCarthy o Haruki Murakami trasteando con las mecánicas de *Heavy Rain*. Pues, ¿por qué no? No significa el fin de los videojuegos tal y como los conocemos, simplemente una rama más que nace de este tronco de cuatro décadas ya de edad.

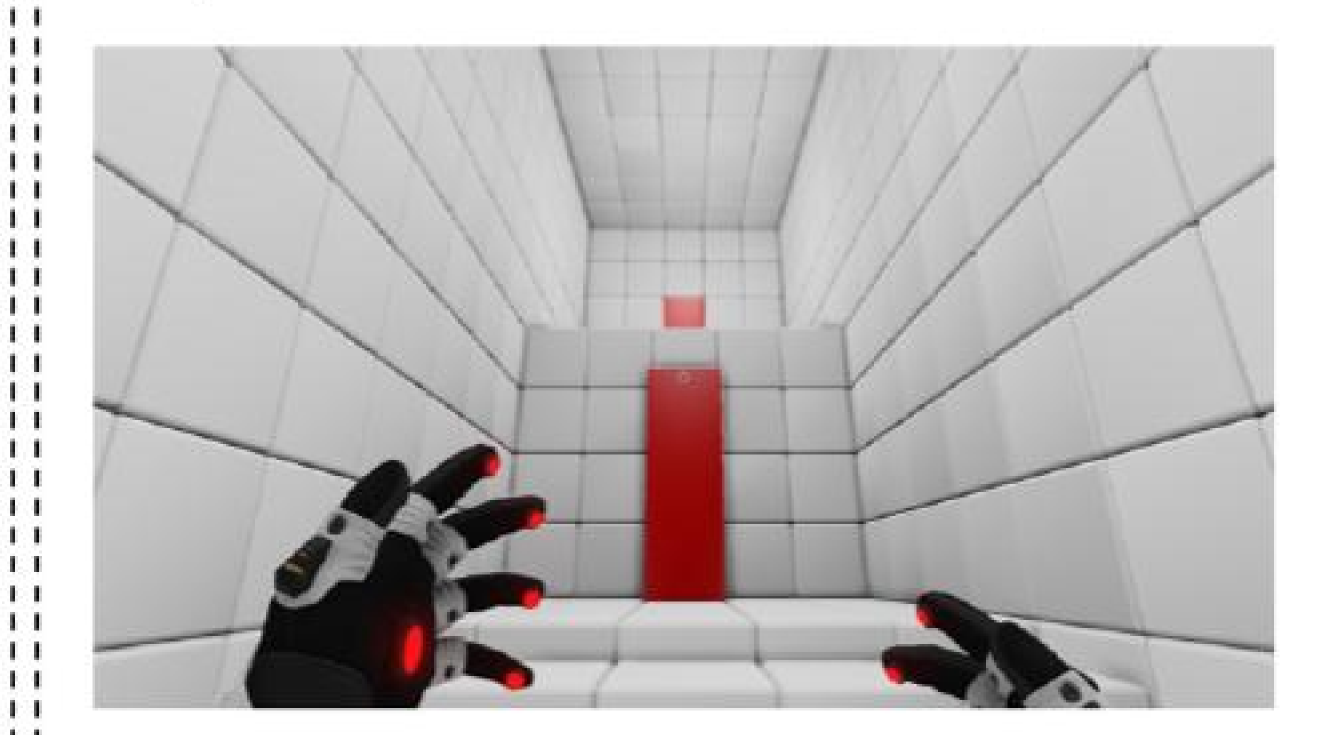
Es decepcionante que una persona tan creativa como David Cage caiga en el error de pensar que la madurez de un videojuego se mide por la cantidad de desnudos que muestra en pantalla, por los tacos que sueltan los personajes o por lo real de las situaciones y conflictos que atraviesan.



Ingeniería sin chispa

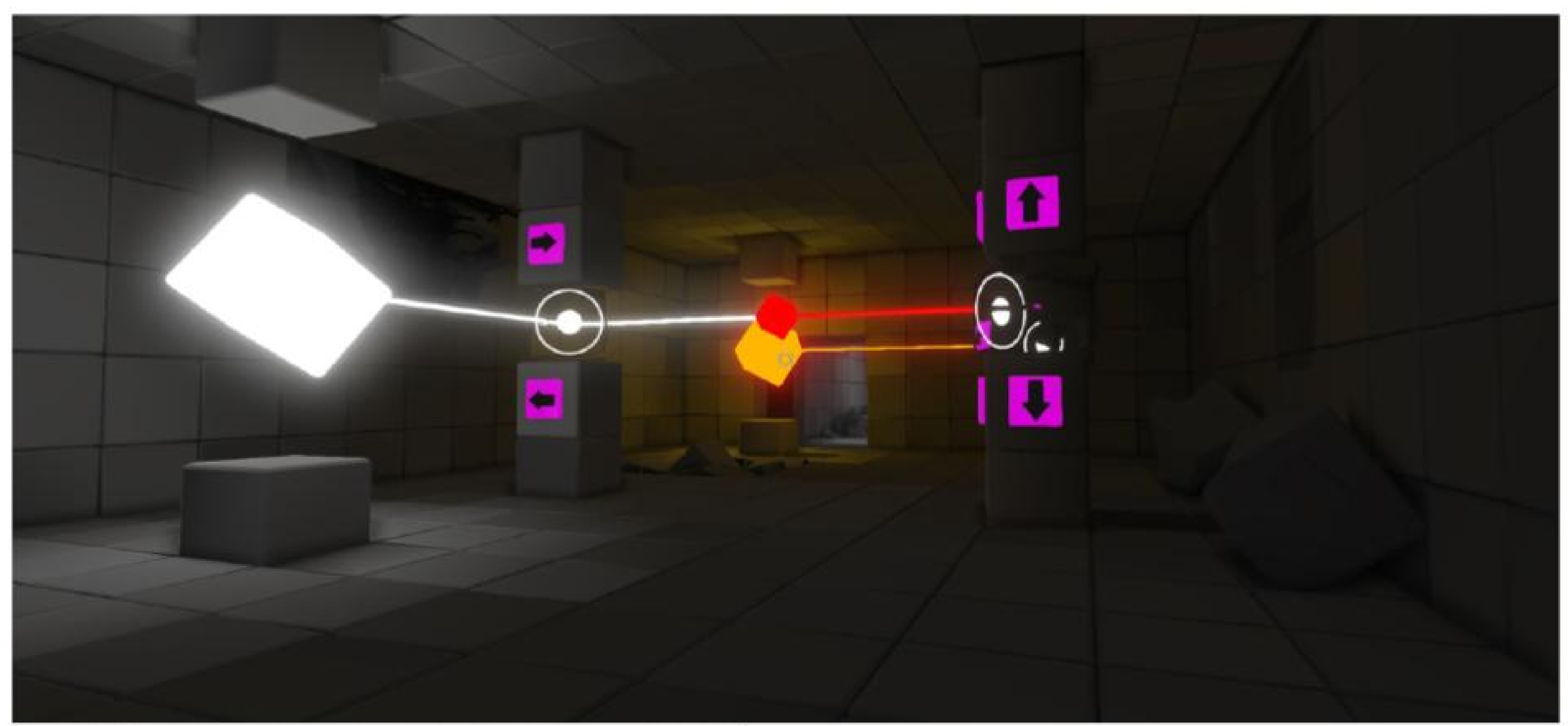


La ausencia inicial de historia, instrucciones sobre las reglas del juego o vida inteligente en las instalaciones en las que aparecemos generan la expectación necesaria para seguir avanzando en *Q.U.B.E.* El jugador sospecha que algo tiene que ocurrir, que debe haber algo más que resolver puzzles mediante el movimiento de cubos de colores con unos guantes telequinéticos. ¿Con qué objetivo? ¿Con qué fin? ¿Cuál es la recompensa por estrujarme los sesos desde una perspectiva en primera persona que, por cierto, no ayuda en la mayoría de situaciones? Como en *Portal*, en algún momento del juego se produce ese salto mágico del estadio simulacional al estadio narrativo. El juego deja de ser una sucesión de experimentos con bloques porque sí, para pasar a representar algo, a contar algo. Ese "algo" se traduce en un objetivo: escapar de las instalaciones, huir de la rutina del jugador que "pierde el tiempo" moviendo cubos.



La mecánica es sencilla y se aprende rápidamente. Cada obstáculo en el camino supone un rompecabezas que sólo puede ser resuelto desplazando cubos de colores a distancia. El cubo de color rojo es el estándar y con cada clic izquierdo de ratón sobresale un poco más, y con cada clic derecho retrocede hasta tres veces. Los de color amarillo hacen que aparezcan tres columnas en forma de escalera, ascendente o descendente dependiendo de dónde hayamos hecho clic. El azul activa un trampolín y el verde es un bloque inmóvil que normalmente hay que desplazar con la ayuda de los otros. Con esta sencilla premisa, familiar para jugadores de *Pullblox*, las posibilidades se retuercen introduciendo nuevos elementos en la arquitectura del juego que complican el abrirse paso en las instalaciones. Y hasta qué punto. *Q.U.B.E.* no es un juego sencillo, pero esto es en parte por la decisión de tomar prestada la perspectiva en primera persona de los juegos de acción para un título que claramente funcionaría mucho mejor de otro modo. El siguiente ejemplo es ilustrativo: en el área del rompecabezas hay cuatro cubos más bien cerca unos de otros, formando un cuadrado imaginario. Muy cerca, pero no lo suficiente, cuatro haces de luz atraviesan en vertical la zona. El objetivo es hacer más grande la distancia entre los cubos para formar un cuadrado mayor y que cada cubo esté situado justo donde el haz de luz toca el suelo. Esto hay que hacerlo activando con el cursor del ratón (es decir, moviendo la perspectiva de la cámara) cuatro botones gigantes con el dibujo de un imán que lo que hacen es atraer a todos los cubos hacia esa pared.

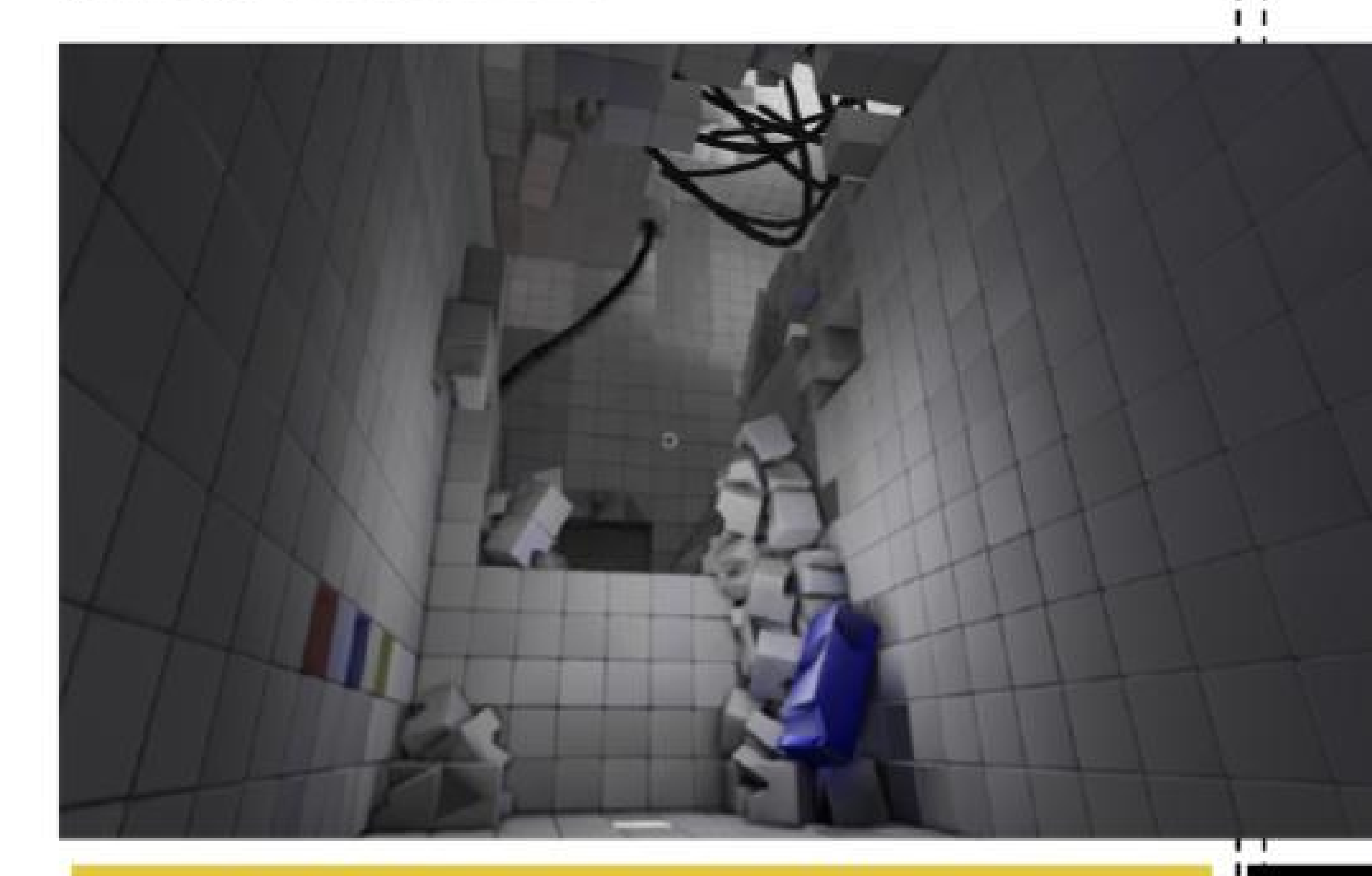
Así, moviendo ratón y cámara, pulsando un imán y luego otro y luego otro, hay que dejar los cuatro cubos milimétricamente en su sitio. Algo muy incómodo cuando no puedes estar viendo al mismo tiempo imán y cubos, porque la superficie es tan grande que estás forzado a moverte constantemente en busca de un ángulo que te permita, más o menos, contemplar con comodidad el área del rompecabezas. Si ves cómo los cubos se desplazan, no te da tiempo a mover rápidamente la cámara y apuntar al imán para hacer clic: los cubos se habrán pasado del sitio donde querías dejarlos. Si te dedicas a ver el imán, evidentemente no sabes cuándo detener la atracción porque los cubos se están moviendo fuera de plano.





Q.U.B.E. es un bonito experimento. Homenajea a *Portal* en muchos aspectos, hasta el punto de que el jugador familiarizado con la obra de Valve creerá estar reviviendo los acontecimientos de Aperture Science. El paso de equilibrio a caos se respeta con pasmosa fidelidad. Se nos presenta una rutina y el jugador se adapta a ella, se acomoda, reconoce el espacio en el que se mueve, hasta que llega el punto en que esa repetición se rompe, se abre paso el caos, el espacio parece cobrar vida propia, los puzzles se vuelven más confusos, todo se está viniendo abajo y comenzamos a tener una aparente libertad que, por supuesto, está guiada y nos conduce hasta el desenlace. El espacio como ente inorgánico es un elemento muy interesante en *Q.U.B.E.*, ya que comienza siendo inofensivo pero acaba siendo irreconocible e incluso amenazante: las paredes (formadas por cubos, igual que absolutamente todo) se mueven con voluntad propia, se crean extraños efectos ópticos en los pasillos, los muros se ensanchan y se estrechan... llega un momento en que todo parece a punto de estallar y ese espacio no se muestra muy contento con la idea de nuestra huida.

A nivel técnico, el juego de los británicos Toxic Games (los jóvenes Daniel Da Rocha, Jonathan Savery y Dave Hall), el primero apoyado económicamente por la organización Indie Fund que ha sido publicado con éxito, funciona bien y es sólido. Sin pegas a ese respecto. Es a nivel creativo donde *Q.U.B.E.* escatima en esfuerzos. Aparte de una bonita banda sonora (casi como estar jugando en el interior de una Dreamcast, si recordáis el emotivo sonido que hacía la consola al encenderse y mostrarse el logo), con ecos de chill out futurista, el juego no es lo suficientemente original, pese a estar correctamente hecho. Esperemos que esta oportunidad sea aprovechada por Toxic Games para ofrecer en un futuro algo más que un mod de *Portal*. CARLOS RAMÍREZ.



TÍTULO: **Q.U.B.E.** | DESARROLLADOR: **TOXIC GAMES** | DISTRIBUIDOR: **DESURA, STEAM, GAMERSGATE** | PLATAFORMAS: **WINDOWS** | PRECIO: **10,99 €** | LANZAMIENTO: **6 DE ENERO**



ZONA iPHONE

Aplicaciones en 140 caracteres y los juegos más destacados del mes en la App Store.
*Por: **J. Antonio Ramirez.***





Super Crate Box: Original pixel game donde la puntuación no sube matando enemigos. ¿Quieres saber cómo? Por 0,79 es de lo mejor de la Store





Chrono Trigger: El juego que se considera un auténtico salto de calidad en los títulos de iOS. Un JRPG pata negra a 7,99





Grand Theft Auto 3: Poco que añadir. Lanzamiento por el 10° aniversario de la saga de Rockstar. ¿Mejor incluso que en consola? 3,99 euros





Broken Sword – La Fuerzas del Mal: Remasterizado: Secuela de la *Leyenda de los Templarios* totalmente en castellano. Una aventura gráfica imprescindible

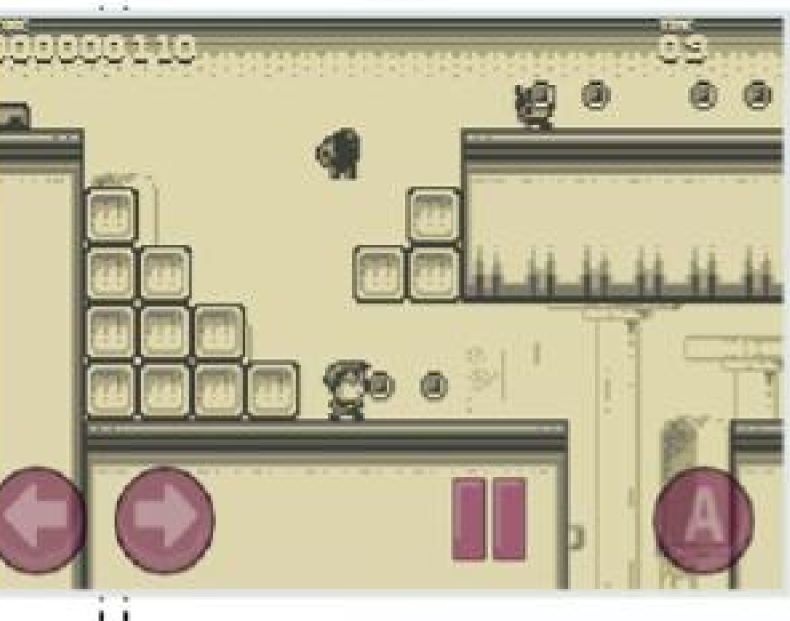




Apalabrados: Scrabble para iOS gratuito pero con pequeños aspectos que pulir. Competente juego online y "llamativo" repertorio de vocabulario







TÍTULO: STARDASH | TAMAÑO: 10 MB | IDIOMAS: INGLÉS | DESARROLLADOR: PASCAL BESTEBROER, ORANGEPIXEL | PRECIO: 1,59 €

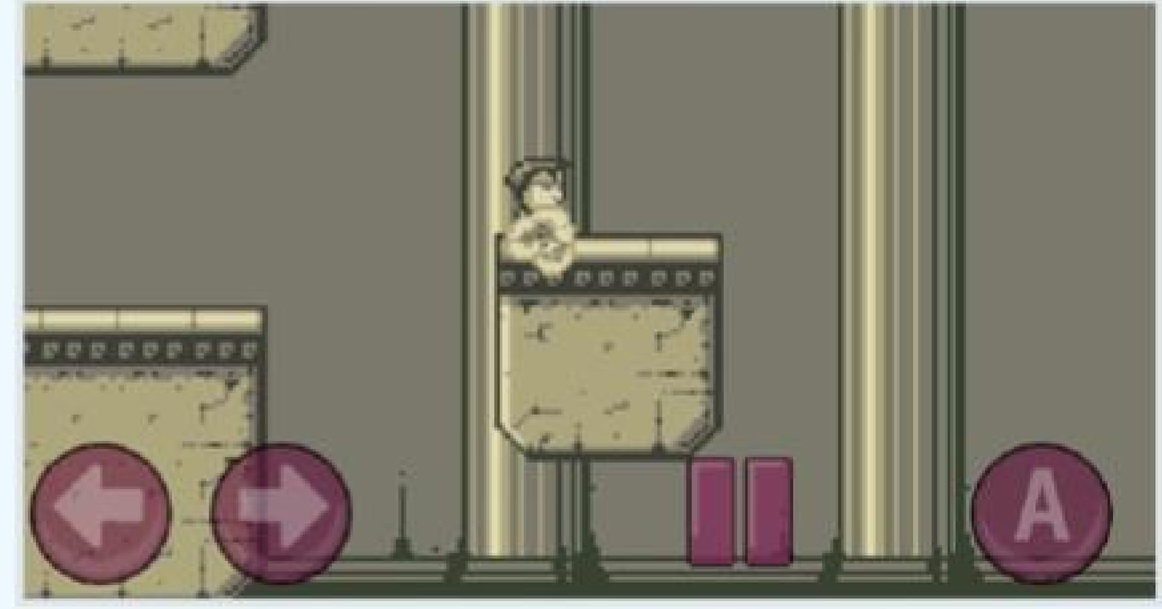
Este mes va de plataformas y comenzamos el pequeño listado con esta subterránea joya sacada de lo más profundo de la iTunes Store. El título de OrangePixel nos traslada a los 8 bits de la primera Game Boy (1989) nada más iniciar la aplicación. Su apartado visual, el sonido y música MIDI que parece resonar en ese altavoz bajo los míticos botones A y B morados de la portátil, evocan con gracia y nostalgia las limitaciones artísticas de la década de los noventa y remueve la pasión actual por rescatar viejas fórmulas del pasado.

Stardash no es más que un simpático personaje con gorra que debe atravesar bloques de diez niveles en mundos temáticos. La complejidad de los saltos pronto se pone de manifiesto y riza el rizo de la paciencia al comprobar cómo, fallemos donde fallemos, seremos relegados al comienzo del nivel sin dilación. No contamos con items potenciadores ni con "toques" extra para salvar el pellejo. Un salto o un enemigo mal esquivado y a la casilla de salida.

Por suerte el *respawn* de nivel se produce rápidamente, sumergiéndonos así en un bucle de gustosa sarna hasta que sobrepasemos la línea que nos aleja del éxito. Visualmente hay poco que agregar viendo las capturas:

paisajes y mobs puro retro rindiendo culto al píxel.

Stardash se antoja un reto longevo más por su dificultad que por su contenido, así que en tu mano queda querer comprobarlo. Por 0,79 es una apuesta diferente.





TÍTULO: PAPER MONSTERS | TAMAÑO: 93,6 MB | IDIOMAS: INGLÉS | DESARROLLADOR: CRESCENT MOON GAMES | PRECIO: 0,79 €

Lo primero que piensas cuando ves las capturas de este juego es sin duda algo parecido a: ¡pero si es *LittleBigPlanet*! Puede ser, pero *LittleBigPlanet* no se encuentra en la Store y los muchachos de Crescent Moon han capturado su esencia y plasmado en apenas 100 Mb de delicia sonora y visual.

Paper Monsters es todo lo contrario al anterior, *Stardash*. Éste derrocha recursos y opciones, color y música. *Paper Monsters* traslada al jugador a un mundo fabricado en papel, cartón y algodón, plagado de botones a modo de monedas y de clips dorados como grandes recompensas en cada nivel.

Su entrañable personaje, un humanoide con cabeza de caja y un rostro dibujado a lápiz en papel (recuerda al astronauta del álbum *Zooropa* de U2), camina en el clásico side-scrolling 2D combinando el 3D mientras juega con la profundidad visual.

Los mobs, dinosaurios sueltos de corte chibi, se interpondrán en nuestro camino hacia el escenario que supone el fin de cada nivel. *Paper Monsters* cuenta con 16 fases de intermedia duración y seguramente a un buen par de ágiles manos se le antoje algo corto. Por contra, lo compensan multitud de áreas secretas, un modo carrera para alargar la vida del juego y una opción más que interesante: la de poder conectar vía AirPlay Mirroring la pantalla de tu iPhone/iPad con tu televisor.

Paper Monsters ha sido probado en un iPhone 3GS. Su aspecto resulta cautivador, así que aquellos que cuenten con la pantalla retina no pueden dejarlo pasar.



TÍTULO: LEP'S WORLD | TAMAÑO: 13,2 MB | IDIOMAS: INGLÉS | DESARROLLADOR: NER BROTHERS | PRECIO: GRATUITO

Éste no es que recuerde con más o menos acierto a un juego en cuestión, *Lep's World* directamente parece haber sustituido a Mario en su propio terreno, pero precisamente por eso se encuentra en este artículo.

Mientras Nintendo se niegue a colaborar y/o apostar por el mercado de smartphones, sin ceder licencias a millones de jugadores en todo el mundo (como sí ha hecho *Sonic* y con bastante buen criterio en el último *Sonic CD*), los usuarios de la iTunes Store seguirán buceando entre los miles de títulos disponibles en busca de una experiencia lo más cercana posible a la saga *Mario Bros.*

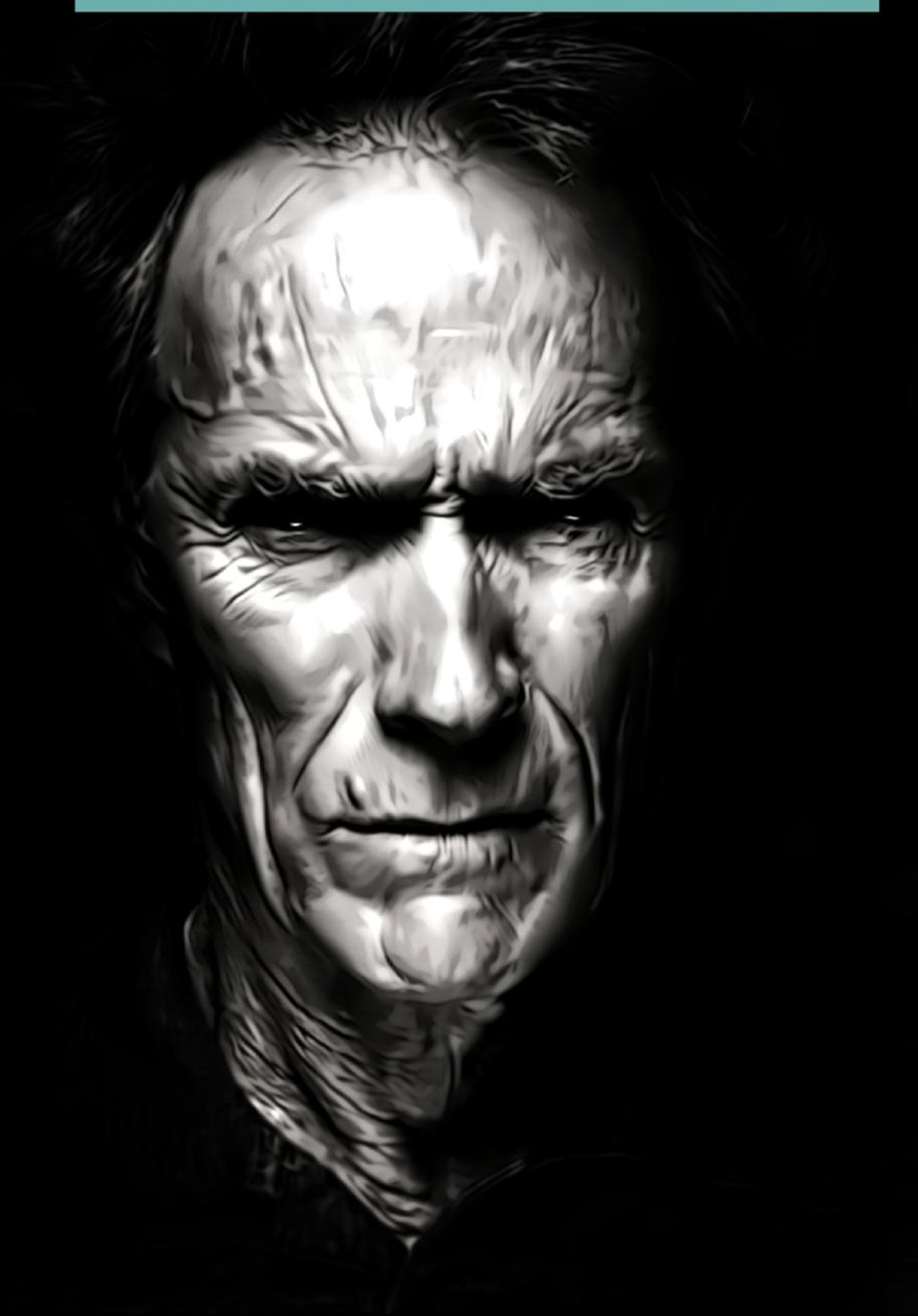
Lep's World es lo más cerca que vas a estar de experimentarlo. Nada más iniciar el primer nivel notarás las "curiosas" similitudes: escarabajos que sustituyen a champiñones, caracoles que sustituyen a tortugas y una especie de insecto que recuerda "vagamente" a esos blindados subterráneos con pinchos en su armazón. Amén de los bloques de piedra, las cajas con monedas en su interior y el diseño visual.



El jugador controla a un elfo al que han robado su preciada fortuna (no la princesa) y se lanza a través de los bosques y subsuelo para recuperarlo.

Organizado en bloques de cuatro niveles, *Lep's World* se antoja largo pero nada cansado. La duración de pantallas está más que medida así como su dificultad. En *Lep's World* no consumes items para doparte, no recoges flores para lanzar bolas de fuego o trajes de mapache para volar; aquí cuentas con un determinado número de tréboles que sirven de escudo a los errores que puedas cometer contra los insectos, a los que además de eliminar saltando, podrás abatir disparando bellotas que recogerás en el transcurso del nivel.

Simple homenaje o no, *Lep's World* es simpático, barato, duradero y agradable. A falta de pan...



La conciencia de América

"¿Será un héroe o un villano, señor Hoover? - No se preocupe por eso ahora, agente Smith. Eso lo decidiremos más tarde". Este diálogo entre J. Edgar Hoover y el agente Smith, escritor de la biografía oficial del personaje en el film, ilustra una parte de la trayectoria de Clint Eastwood como artista y director. Una obra marcada por la idea del combate entre el bien y el mal en un campo de batalla incierto.

Por: MANUEL BROULLÓN.
Ilustración: NASSER GURGI.

Recientemente se han cumplido 86 años del estreno de *Fausto*, monumental película de Friedrich Wilhelm Murnau que constituye una de las obras cumbres del cine mudo. Justo al inicio, Murnau nos muestra una de las mejores escenas de ciencia ficción de la Historia del Cine: el Arcángel San Miguel se bate en duelo contra el mismísimo Satanás en una refulgencia de rayos, relámpagos y marcadas sombras.

Hoy, más de 80 años después, esta escena que sobrecogió a los espectadores de todo el mundo sigue recorriendo las películas de nuestro tiempo. No sólo en términos de ciencia ficción, sino en una cuestión conceptual, de fondo, en la que la ambivalencia del universal personaje fijada por Johann Wolfgang von Goethe sigue pasando a las imágenes en un hábil juego en el que los mismos cuerpos que son iluminados por una potente luz proyectan una sombra tras de sí.

Clint Eastwood es, sin duda, el cineasta que ha hecho de esta premisa uno de los puntos fuertes de su pensamiento con imágenes. Si prestamos atención a la fría y contrastada fotografía de Tom Stern en *J. Edgar*, nos daremos cuenta de que una ambivalencia constante entre luces y sombras recorre todo el film. Pero el existenciario de Eastwood no empieza ni se concentra aquí. Bien al contrario, todo empieza en un soleado desierto -el almeriense de Tabernas- donde un cowboy entrecerraba los ojos como acto reflejo a la refulgencia del sol sobre la arena y las piedras.

Clint Eastwood: el último cowboy

Corría el año 1964 y Sergio Leone requirió a un joven actor californiano para algunas de las películas que rodaba en Almería, en cuyo desierto de Tabernas se organizó un pequeño Far West hoy convertido en poco más que un parque temático de atracciones. Nada más lejos de los peligros del Salvaje Oeste. Con la "trilogía del dólar" de Leone (*La muerte tenía un precio, Por un puñado de dólares* y *El bueno, el feo y el malo*), Eastwood se consolida como el tipo duro que no deja títere con cabeza, se instituye como leyenda del *spaghetti western*, aunque un *western* tardío, aún parte de la gran epopeya americana. Pero desde 1992, hay que sacar al personaje de su tópico, de su envase, y separarlo de la imagen de "espíritu del oeste" -casi una reliquia, una estatua de santo- que le ha construido Gore Verbinski en *Rango* (2011).

Y es que con *Sin perdón* (1992), Eastwood (por consenso de la crítica y de la historiografía del cine) cierra el *western* como género cinematográfico. Lo que pasa en este film no es baladí ni casual. En esta película Clint Eastwood es un pistolero mercenario que necesita hacer un último trabajo para sacar adelante a sus hijos huérfanos de madre. El tema de la herida y de los trabajos sucios para mantener el honor cierra con la heroicidad y

pone en tela de juicio al personaje en una obra maestra del cine. De ahí se desprenden y se cierran todos los elementos que conforman el *western* como género cinematográfico, pero al mismo tiempo se consolida su propio estilo, si bien ya fue anteriormente prefigurado en sus más de diez películas anteriores al 92.

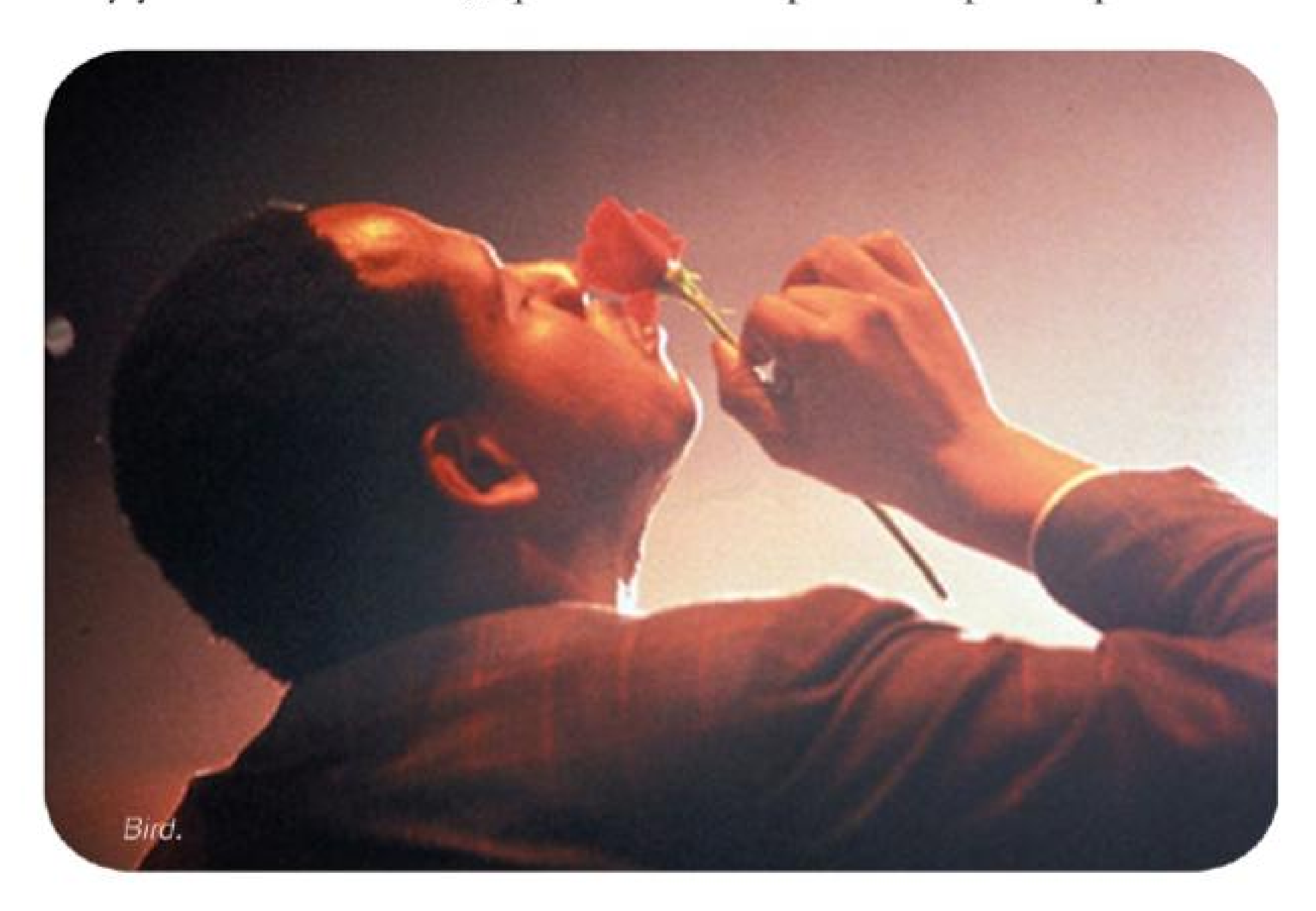
La conciencia de América

Sin duda, los personajes del Eastwood director son, por encima de todo, patriotas demócratas convencidos que zarandean la conciencia de América. Y por ese mismo motivo no hay lugar para ambigüedades. El honor como valor es el pilar central en su filmografía. Si quiere entenderse así, sería como el honor de los viejos caballeros andantes en la vieja Europa medieval: que los actos públicos y privados no puedan nunca poner en entredicho la alta dignidad del caballero. El Eastwood real, de carne y hueso más allá de la sombra del sombrero de ala ancha de su etapa como vaquero, es un hombre de honor en ocasiones un poco molesto para la conciencia colectiva. Por ese mismo motivo, su filmografía puede entenderse en cierto modo con una deuda con el honor.

Como ha señalado el crítico Thierry Joussé, en su haber como cineasta ha pasado revista a los mitos fundacionales de América en *La ley del más fuerte* y en el último *western* (*Sin perdón*), el crack del 29 como punto de inflexión y quiebra radical en el sueño colectivo de toda nuestra cultura en *El aventurero de medianoche* y *El intercambio*, los años de la posguerra en *Bird*, la locura colectiva de los cincuenta en *Cazador blanco, corazón negro*, el desencanto general de los setenta (*Bronco Billy*), la militarización y el neoconservadurismo de los ochenta bajo la administración Reagan de *Firefox* y *El sargento de hierro*, la corrupción de los noventa (*Poder absoluto*) y, como último paso, la acechanza de la muerte como horizonte que amenaza con dar al traste con todo proyecto humano (*Million Dollar Baby* y *Más allá de la vida*), que necesita reorientarse en nombre del honor. Siguiendo a Joussé, Eastwood es, con esta impresionante trayectoria, mucho más que un cronista de las obsesiones y desvaríos de nuestro siglo. Es más bien un sheriff desencantado que vuelve del remoto oeste a ajustar cuentas con los corruptos que se han acomodado demasiado en el rincón del *saloon*.

El díptico compuesto por *Cartas*


El aventurero de medianoche.


Bird.

Sin duda, los personajes del Eastwood director son, por encima de todo, patriotas demócratas convencidos que zarandean la conciencia de América

desde Iwo Jima y *Banderas de nuestros padres* (que a día de hoy deben ser entendidas como una unidad indisoluble) es sin duda el máximo ejemplo de honradez y verdad jamás arrojado por el mundo del cine sobre un conflicto bélico. Del mismo modo, sus más recientes obras, *Gran Torino* e *Invictus*, son a través de su personajes un ajuste de cuentas con el honor y con la verdad al tiempo que excelentes muestras de madurez como realizador, en las que pone de manifiesto que el cine es un ejercicio de control de todos los elementos que intervienen en un film, único camino posible para alcanzar la excelencia.

Si en *Gran Torino* el anciano señor Kowalski, a través de su amistad con los inmigrantes orientales (justo después de *Cartas desde Iwo Jima*, no lo perdamos de vista), hace del ideal de la América abierta y demócrata una revancha contra la falsedad y las apariencias de una sociedad que ha vuelto al "homo hominis lupus" a pesar del contrato social, en *Invictus* superaba con creces los tics del biopic y de la hagiografía para hacer todo un manifiesto humanista por medio de la figura de Nelson Mandela.


Banderas de nuestros padres.

En los últimos días

Cuando un cineasta se hace mayor, su tono se vuelve más grave y reflexivo. En el caso de Eastwood, sus últimas películas ya denotan una cierta preocupación por el legado que queda detrás de una persona que abandona el mundo de la vida. En *Gran Torino* la herencia queda puesta de manifiesto a través del coche y de la relación filial y en *Invictus* se trata de una lección de humanidad. En *Más allá de la vida* denota toda una pulsión psicológica por el golpe repentino que pone fin a la existencia sin poder articular una respuesta ni una herencia en la primera secuencia del film, en la que el tsunami se convierte más que en una experiencia visual de un cierto tipo de cine de acción. Es un golpe de efecto que sirve como marco de pensamiento, como prólogo de las reflexiones que vendrán más tarde.

J. Edgar es en parte una nueva sublimación de estos miedos y dudas -como cuando al personaje de Woody Allen Boris Yelnikov (*Si la cosa funciona*) le da un ataque de ansiedad en medio de la noche cuando sueña con el vacío- a través de un biopic envenenado (ver la crítica de la película) a través del combate entre el bien y el mal. Entre la apariencia y la verdad en una trama en la que, como sugiere el diálogo entre Edgar y su biógrafo (el agente Johnson), si es un héroe o un villano es algo que deberá decidir el espectador. Aquí, en este combate radica el valor de su obra, en la valentía de figurar un mundo inestable de apariencias y traiciones, puesta en tela de juicio de los peores desvaríos del abismo humano.

David Fincher: la ind

Se vivía bien de la corta duración. Videoclips y publicidad proporcionaban buenos
rantizado. Nadie le regaló nunca nada. No obstante, una actitud proactiva desde ch
solo 21 años fundaba Propaganda Films y ya nunca se alejaría de los mejores focos
guión de una producción cinematográfica ya bastante avanzada: la tercera parte d
nada menos que Ridley Scott y James Cameron, Fincher acometía la dirección de
malas críticas, modestos números en taquilla y sobre todo, un infierno de rodaje lle
mática. Fincher salía escaldado de su primer contacto con la dirección de largos y s
Sólo el encanto macabro del texto de *Se7en* le haría recapacitar dos años después.

"PREFIERO UN CÁNCER DE COLON ANTES QUE DIRIGIR OTRA PELÍCULA"

Alien³ era bastante floja, cierto, pero ya se intuyen en ella los talentos de Fincher. Fundamentalmente, atmósfera y opulencia visual. Un bautismo de fuego le sirvió para conocer de lleno todas las complicaciones del medio cinematográfico, todos sus factores de complejidad: el grupal, el financiero, el industrial, el artístico, el organizativo... Pese a ser una película con casi todos los costurones al aire, sigue siendo un trabajo visualmente solvente. Sea como sea, Fincher se estrenó en la pantalla grande con un filmede 50 millones de presupuesto, lo cual es un lujo para un novato en la dirección. Ya desde su ópera prima se advierten las constantes de sus producciones, caracterizadas por holgada financiación y enfoque volcado en el entretenimiento cinéfilo. En el cine de los 90 que tan bien representará David Fincher el divertimento toma una nueva dimensión ya ensayada en el cine *teenager* de los años 80. Es cine comprometido con el concilio entre el llenado de las salas y el esmero a la hora de hacer las películas. Es la pretensión creativa con arreglo a la felicidad de los públicos, a su pura emoción. En suma, y de modo actualizado, es cine tal y como fue en su época dorada: un espectáculo rentable de íntegra dignidad estética.

OCHO VECES FINCHER

Al segundo disparo Fincher acierta de lleno. No sólo pone de pie los primeros brochazos de su universo, lo *fincheriano*, sino que además consigue una película redonda y de enorme aceptación de público y crítica. *Se7en* (1995) es sin discusión uno de los emblemas de los años 90, un thriller que influiría -y aún lo sigue haciendo- a toda la corriente de policiacos entreverados con el noir, la aventura y el suspense de los siguientes años. Amén de reconciliarlo con la dirección cinematográfica -aunque no faltarían sus inconvenientes, como en toda producción-, Fincher sale muy reforzado al anotarse un resultado de taquilla que todavía se mantiene como el segundo mejor registro de su carrera: 327 millones de dólares. Sorprende la madurez estética de *Seven* (o *Se7en*) siendo sólo su segunda película. La historia de la pareja de detectives tras los pasos del asesino de los siete pecados capitales es una obra sin imperfecciones, un viaje de horrores de ciudad que mantiene un crescendo y una tensión notables. Acomete con éxito los objetivos del thriller: atrapar y agitar. Como postdebut cinematográfico, *Seven* es más que notable.

Para su tercera película David Fincher se decide a continuar con el tenebrismo de *Seven*. Michael Douglas se ve atrapado en un macabro juego de realidad simulada que su hermano, Sean Penn, le ha regalado por su cumpleaños. Con la sordidez como premisa traza un inquietante relato sobre la realidad y la ficción, sobre la dicotomía libertad-seguridad y sobre el desafecto de la vida posmoderna. Fincher da a luz una película de género con aromas claramente personales, plagado de una gelidez que se insinúa autobiográfica. *The Game* (1997) es otra vez un thriller, hábitat natural de lo *fin-*

ustria posible

ingresos a un director con trabajo prácticamente ga-
aval le proporcionó sus primeras oportunidades. Con
de la costa oeste. A principios de los 90 le ofrecían el
e *Alien*. Bajo el acicate de los predecesores de la saga,
la que sería *Alien*^{3} (1992). Los resultados son claros:
no de problemas. En suma, una experiencia trau-
se juraría no repetir en los próximos 50 años.
La industria se lo agradecerá eternamente.

Por: **Carlos Zúmer**.

cheriano y género realmente difuso y heterogéneo que absorberá o transformará gran número de estilos, sobre todo, del misterio. Con idénticas señas plásticas y parejo estilo narrativo a su predecesora, Fincher se marca una cinta particular, estimulante y turbia. Es cierto que argumentalmente es un invento limitado y que no tiene la complejidad dramática de *Se7ven*, pues se muestra mucho más incapaz de transmitir lo extremo, pero *The Game* es una película solvente en todos sus apartados. Lástima que se quede lejos de lo que propone, y es que con ella su director comienza una serie de películas que no conseguirán brillar del todo.

La siguiente película de Fincher es un acto de libertad prácticamente terrorista, no por cuestiones morales sino por ánimo vandálico con el *establishment* de la industria y sus valores. Tenía que haber sido, no obstante, una película transgresora y de verdadero atrevimiento pero *El club de la lucha* (1999) se quedó en experimentación gamberra con las patas cortas. La cuarta película del director de Colorado es iconoclasta sólo en cuanto al tono de su discurso, pues en el interior no es más que romper la vajilla por deporte. Vuelve a llevar a los personajes al límite, sí, pero es un largo manifiestamente ocioso, inofensivo, un divertimento estimulante que no da para demasiado. De ella podemos admirar una cierta vanguardia visual -que abundaba en las tendencias kitsch de los 90- y la valentía por parte de Fincher de hacer una película condenada a la incomodidad de los grandes públicos.


Alien³ (1992)

Pese a haberse convertido en cinta de culto con los años, sobre todos entre las generaciones más jóvenes, *El club de la lucha* es el largo más intrascendente de Fincher a nivel estético y también uno de los menos *fincherianos*, al menos en comparativa directa con el resto de sus películas, más complejas y espesas. Su repercusión social, por tanto, estuvo bastante por encima de sus logros cinematográficos.

En el año 2002 Fincher convence a más de uno de que no es el gran cineasta que apuntaba. Contra todo pronóstico, se lanza a realizar un ejercicio teatral entre cuatro paredes. *Panic Room* (2002) es pura gimnasia de género, otra vez el thriller, esta vez más psicológico, trufado de la claustrofobia, del acoso y el miedo. Fincher concentra su tensión en los hombros de Jodie Foster como madre frágil divorciada que se defiende de unos asaltantes en su casa. Es una obra de una tensión y de un pulso notable, de gran atmósfera -a veces realmente angustiosa-, pero no del todo bien acabada y de un alcance manifiestamente limitado. *Panic Room* es justo lo que todos los críticos correrán a llamar "película menor", y no andarán desencaminados, pero vista en perspectiva es de una intensidad escénica nada sencilla de conseguir. Sin duda servirá a su director para, en primer lugar, ganarse la desafección de la legión de fanáticos de *Seven* y *El club de la lucha*, que no la harán pasar del aprobado raspado; en segundo lugar, para afilar sus herramientas narrativas y dramáticas y pulir su pulso cinematográfico en esta obra marcadamente acertada en su capacidad de suspense.


Se7en (1995)

Cuatro años más tarde llega su sexta película. La demora fue causa de la envergadura del proyecto, sin duda un salto exponencial respecto a lo hecho hasta ahora. En retrospectiva sólo cabe decir que *Zodiac* (2006) es el definitivo despegue de David Fincher. Hay una clara evolución en cuanto a complejidad, en cuanto a pretensiones, densidad, metraje... Con el telón de fondo de la investigación del Asesino del Zodiaco, las comparaciones con *Seven* se hacen inevitables desde el primer minuto. Sin embargo, realizadas éstas, *Seven* parece un juego de niños al lado de *Zodiac*, una mera visita guiada de horrores, mero divertimento macabro. El salto de calidad reside en la



El club de la lucha (1999)

magnitud y en la depuración del estilo. En *Zodiac* no hay ni rastro de la autocomplacencia ni del exceso retórico (más visual en *Seven*, más verbal en *El club de la lucha*) de sus trabajos del siglo XX. De nuevo abonado a la electricidad del thriller, esta vez Fincher nos atenaza por la vía de la abstracción, nos pasma por el camino de lo irónico pero nunca de lo abiertamente sórdido, nos aterroriza mediante la insinuación y no mediante lo explícito. *Zodiac* abarca tres épocas distintas de la historia de Estados Unidos y no deja contento a nadie. Teje la complejidad pero no la resuelve, y lo que es peor, es una obra mucho menos redonda que películas anteriores. Pero no importa: las resonancias llegan mucho más lejos. Pese a la marginación que sufrió por parte de público y también de llamativos sectores de la crítica -la peor taquilla de Fincher-, *Zodiac* es su consagración entre los mejores directores mainstream del panorama norteamericano. Sin discusión lo eleva a la categoría de realizador de primer nivel.



Zodiac (2007)

Los siguientes pasos continuarían por esa vía de excelencia. Con *El curioso caso de Benjamin Button* (2008) Fincher da vida a una fábula muy hermosa, una historia realmente habilidosa sobre un relato de Scott Fitzgerlad nada sencillo de adaptar: la historia de un hombre que nace anciano y va haciéndose joven. Este trabajo culmina todos los hallazgos visuales anteriores -inusualmente colorista y vital en esta ocasión- y es un alarde de dominio espacio-temporal. Hay en *El curioso caso...* un dominio del texto apabullante, un desarrollo de situaciones verdaderamente hipnótico. Sus 330 millones de dólares recaudados aún la sitúan como la película de Fincher con mayor aceptación en salas.

Y por si aún quedaban críticos que le tenían reservas, *La red social* (2010) arrasaría con todas ellas. A lomos del texto febril de Aaron Sorkin la historia de la red social Facebook y sus creadores es un relato genial sobre las tecnologías de la información y sobre el amor en tiempos de la hipermodernidad. Es de un mérito enorme que tratando un tema tan actual como Internet lata en ella un espíritu y unas implicaciones tan rotundamente clásicas, shakesperianas en muchos casos, con temas como la amistad y la traición.

Llegados a este punto, Fincher había dado mucho tanto a los productores como a los públicos. Trabajos taquilleros y películas realmente buenas lo habían llevado a este sitio, iluminando un punto de enganche entre lo comercial y lo autorial. Su último trabajo, *Millenium: Los hombres que no amaban a las mujeres* (2011), va también en esta línea aunque no sea una película memorable en ningún sentido. Quizá más personal en su segunda época, Fincher nunca olvidó que su trabajo se sostiene por los estudios. Aunque ambos tuvieran sus más y sus menos a lo largo de su carrera.

FINCHER Y LOS ESTUDIOS

Su carrera en el cine no estaba planeada pero acabó por revelársele como una feliz providencia, una oportunidad natural que acabó por presentársele. Los choques y disputas con los directivos serán, sin embargo, moneda común en la carrera cinematográfica de David Fincher. Es cierto que desde el primer momento no fue un director precario, que no sufrió las zancadillas ni el desprecio que se profesa al debu-

tante, pero Fincher sufrió las mismas disputas por las que pasan todos los realizadores para sacar sus proyectos adelante. El director de Colorado rentabilizó lo ya logrado para acometer con ciertas garantías su estreno en el mundo del cine. El presupuesto de *Alien³* (1992), 50 millones de dólares, es una buena prueba de esto. No es el presupuesto de un novato. En cualquier caso, el rodaje fue realmente complicado, hasta el punto de que Fincher acabaría criticando duramente la versión final de la película. El estudio la reorganizaría sin su consentimiento e incluso tergiversaría el sentido de la película con un tráiler-cebo que llevaba a engaño al sugerir que la película se desarrollaría en la Tierra, cuando tiene lugar en un planeta remoto.

Así que con su debut Fincher aprende que el mundo del cine es habitualmente una trinchera, por mucho que él viniera con buen cartel. Superada la mala experiencia de *Alien³*, el guión de *Se7ven* caerá en sus manos cuando la preproducción del proyecto ya iba bien avanzada. Esto tras los discretos resultados de su ópera prima le situará en un cierto plano de desigualdad con los productores de la película. El gran conflicto vendrá a propósito del conocido final de *Se7ven*, uno planteado por director y guionista que no será del agrado de los productores. Se plantearán finales alternativos, que serán escritos e incluso planificados, pero finalmente la presión de Fincher y de los propios Morgan Freeman y Brad Pitt conseguirá que se respete la idea inicial. No se arrepentirían: pocas películas dieron tanto dinero esa década. Y lo que es más importante, pocas obras influyeron de tal modo en los modelos de explotación cinematográfica por venir. *Se7en*, con claros aromas de *El silencio de los corderos* (1991), impulsará el thriller para grandes públicos, asequible para todos y con larga vida útil en los circuitos secundarios de videoclubs, cinefórums, vídeo en casa, etc.

Las aguas bajan tranquilas para la producción de *The Game* (1997). En todo caso los problemas vinieron de la fría recepción de la película, que no causaría ningún entusiasmo. Tuvo algunas buenas reseñas pero es sin duda de lo menos recordado de David Fincher. *Panic Room* (*La habitación del pánico*) sí conseguiría mejores cifras de box office -196 millones de dólares-, pero engrosaría el club de cintas-coartada para considerar a Fincher como mero artesano de cine y poco más.


David Fincher y Michael Douglas (*The Game*, 1997)

Parece importarle poco, pues entre ambas rodará *Fight Club*, una camisa de once varas poco agradecida. Con el tiempo, curiosamente, se ha convertido en una película de culto para amplias generaciones de jóvenes, pero en su momento casi nadie supo ensalzarla. *El club de la lucha* es un acto de libertad para con los directivos, que por supuesto desaprobaron la cinta. No dudarían en recortar costes de promoción una vez visto el montaje final en vistas a un hipotético fracaso de taquilla -que sucedió-. Pese a este trío de poca fortuna, Fincher seguirá viviendo del estrellato de *Se7en* y haciéndose sin demasiadas penurias con producciones de amplios presupuestos.

Con *Zodiac* (2007) inaugura su tríptico virtuoso. Al parecer era demasiado larga, demasiado farragosa y demasiado vasta para la exhibición. Su metraje de más de 3 horas fue cortado hasta las dos horas y cuarenta y Fincher se plantó ahí. A la Paramount aquello no le gustó, pero contractualmente estaba en su derecho. Se acabó apostando fuerte por *Zodiac* pero ni consiguió premios de la Academia ni hizo buenos números en los cines de Estados Unidos -sólo 33 millones de dólares-. Fincher ya no enamoraba pero su madurez artística no admitía hipotecas del público, decía la crítica. Haciendo malabares consiguió un gran presupuesto de 150 millones de dólares para la digital y visualmente vigorosa *El curioso caso de Benjamin Button* (2008). Era un proyecto intrínsecamente caro, que fue cebándose durante años hasta finalmente llegar a Fincher después de pasar por varias manos. Fincher se lo agencia, filma la película pero al final del rodaje -duro, largo, plagado de planificación de efectos digitales- la casa le niega el derecho al montaje final. Otra vez, vuelven a pedirle que recorte el metraje, que también coqueteaba con las 3 horas, y él se niega. Llegaron incluso a chantajearle

con el sabotaje de algún proyecto futuro ya pactado, así que Fincher resolvió desentenderse del corte de la película, no responder por ella.

Afortunadamente, ésta quedó tan bien como había sido concebida y rodada (el excelente montaje corrió a cargo de Kirk Baxter y Angus Wall) y además obtuvo excelentes críticas. Paramount se embolsó beneficios por valor de 100 millones de euros y hubo paz y después gloria. Para 2009 la producción de Fincher ya daba claros signos de producto totalmente asentado y muy reconocible para el público, de apuesta segura.

En el año 2010 el prestigio de *La red social* acabaría de apuntalar su relación de amor-odio con los productores. Su incontestable éxito y su reflejo tanto en premios, crítica y taquilla le valen la consagración como gran director estadounidense y como realizador de indudable productividad para los estudios. Fincher no alcanzará los niveles de tráfico de Spielberg o Cameron pero se situará de pleno derecho en ese segundo escalón de privilegiados junto a Nolan o Soderbergh. Si hasta ahora Fincher había gozado de considerable libertad de movimientos, desde ese momento hará simplemente lo que le apetece. Su compromiso personal con el buen cine continuará sin más peajes que los que todos los grandes directores sufren en todas sus películas.


David Fincher frente a Jodie Foster y Kristen Stewart (*Panic Room*, 2002)


David Fincher con los protagonistas de *La red social* (2010)

FINCHER: LA INDUSTRIA POSIBLE

Conviene, no obstante, no llevar a engaño: la principal preocupación del director es hacer las películas que él quiere y hacerlas lo mejor posible. Lo comercial se agrega de manera adicional, casi accidental, y no es algo que entre dentro de lo deliberado. Lo que ocurre con Fincher es que nunca pierde de vista la idea del público y su demanda, de la taquilla y su recaudación. No es más que esto. Fincher ha sabido combinar rentabilidad con buen cine durante su carrera, pasando no pocas dificultades y resultando ejemplar para el resto de compañeros de profesión. Esto, lejos de sentar una pauta, no ha sido tan imitado como sería deseable. El empobrecimiento de las industrias culturales de nuestra época es evidente y el mejor antídoto contra ello son buenas películas que funcionen. Se han devaluado los productos y también muy significativamente los públicos. No obstante, al contrario de lo que piensan muchos directivos, el público no es tonto. Las audiencias no son demandantes pasivos que simplemente piden lo que desean en cada momento, sino más bien agentes activos que funcionan por tendencias inducidas. Los públicos pueden explotarse según dinámicas. En ese sentido Fincher ofrece un ejemplo más que interesante.

Es compatible, por tanto, hacer buen cine con atender las necesidades económicas de un negocio, no lo olvidemos, nacido como espectáculo recaudatorio. Uno de los mayores problemas de los movimientos autoriales cinematográficos -que comenzaron en los años 50 en Europa- es esa idea de separar industria y arte como si el cine las entendiera separadamente. Así que el ejemplo de buenos directores que gustan, entretienen y mueven a la sala a la gente son el futuro de la industria -¡siempre lo ha sido!-. Lo comercial, dentro de los límites de la integridad estética, es un concepto estúpidamente demonizado. Con películas como *Se7en* o *La red social*, Fincher encarna como nadie las posibilidades comerciales del buen cine, excelente a veces. Hemos llegado a pensar que arte y rentabilidad son contrarios pero nada más lejos de la realidad: la industria no se entiende sino desde la satisfacción de los públicos. David Fincher no será, haga lo que haga en el futuro, de los mejores directores de la historia, pero su modo de entender la creación es una línea de muy recomendable seguimiento para la industria y para el resto de realizadores.

J. Edgar

Los modelos de la excelencia: más allá del biopic

Un correcto análisis comparativo implicaría que toda película podría ser pensada y criticada desde sus propias versiones o variaciones -sean efectivas o virtuales-, un ejercicio entre lo conocido y lo nuevo que se nos presenta. *J. Edgar*, de Clint Easwood, podría ser objeto de un rico análisis comparativo en relación con los anteriores biopics directos o indirectos del mismo personaje (desde *Contra el imperio del crimen* -W. Keighley, 1935- es decir los G Men de James Cagney que aparecen citados en el film de Eastwood, hasta *Hoover* de Rick Pamplin, 2000, y *Enemigos públicos* de Michael Mann en 2009) pero no sólo.

De una parte, y mientras que sería divertido imaginar este mismo guión sobre madres castradoras y homosexualidad reprimida dirigido por Pedro Almodóvar, los puntos comunes con los mejores biopics de la última década (precisamente aquellos que más pervierten y subvierten el género, caso de *El aviador* de Martin Scorsese en 2004 también protagonizado por DiCaprio, o *Milk* de Gus Van Sant en 2008, con quien, por cierto, Eastwood comparte guionista: Dustin Lance Black), nos dejan entrever una corriente crítica en el cine americano. Tensiones sobre unos mitos que no paran de ponerse, ellos mismos, en entredicho en un complicado combate entre la luz y la sombra, entre el bien y el mal, entre el mito y la hipocresía.

La versión (o más bien deberíamos decir, la visión) de Eastwood también es uno de esos biopics envenados en los que todos los elementos que intervienen en la película están perfectamente articulados en un ejercicio de absoluto control que alcanza la excelencia. Algo de lo que adolece el cine contemporáneo es de la necesidad de encontrar un andamio para poner en pie la casa, lo que a menudo termina ocultando el edificio. Es lo que sucede, por ejemplo, con el juego entre cuatro niveles narrativos con mundos diferentes en *Origen* de Christopher Nolan (2010), que necesita de toda una hora de metraje para dar demasiadas explicaciones mientras que Woody Allen, en su *Midnight in Paris* (2011), compone una estructura exactamente análoga sin necesidad de perder la mitad de la película en dar explicaciones. Algo similar sucede con la reciente *La dama de hierro* con respecto a *J. Edgar*. Mientras que Phyllida Lloyd se enreda durante los 30 minutos en un prólogo que justifique un punto de vista humano sobre un personaje manifiestamente dictatorial y tiránico, Eastwood no pierde ni un minuto. Con un hábil montaje (como el de la puerta del ascensor), la narración viene de acá para allá y las escenas de presente y pasado nunca se solapan ni redundan en información. Eastwood es valiente y sí se moja, sí asume el riesgo de presentar al personaje con todas sus luces (el honor) y sus sombras (su manifestación como un dictador en democracia) para que, al final, el espectador decida "si es un héroe o un villano", tal y como pregunta el biógrafo (Ed Westwick) a Edgar (DiCaprio) al comienzo del film.

Hay que alabar a Clint Eastwood su perfecto hacer en el tratamiento del tema en correspondencia con sus elecciones estéticas, especialmente el relato no lineal perfectamente articulado y la gran aportación del director de fotografía (Tom Stern), que construye en cada encuadre marcados contrastes de luces frías y oscuras sombras que proyectan la influencia del gran Murnau en el prólogo de su *Fausto*: un combate entre el bien y el mal.

Aunque el maquillaje deja mucho que desear y no oculta que Leonardo DiCaprio sigue siendo él mismo a pesar de la acartonada prótesis facial que le envejece (habría sido necesario un trabajo sobre su propia entonación, ya que su voz, incluso cuando es anciano, sigue representando la de un hombre de mediana edad), los retratos del poder ponen en tela de juicio, una vez más y como es propio de Eastwood, los mitos fundacionales de su propia cultura sondeando los pliegues de la apariencia y descendiendo a las catacumbas de la psicología. **MANUEL BROULLÓN.**

TÍTULO: J. EDGAR | DIRECTOR: CLINT EASTWOOD | REPARTO: LEONARDO DICAPRIO, JOSH HAMILTON, GEOFF PIERSON, CHERYL LAWSON, KAITLYN DEVER | ESTRENO: 27 DE ENERO

WAR HORSE

Caballo almibarado

Desde que comenzó su carrera, Steven Spielberg ha pregonado a los cuatro vientos que hace el cine que a él personalmente le gustaría ver como espectador, pero lógicamente sus gustos no pueden coincidir siempre con los del público. Este precisamente ha sido mi caso con *Caballo de batalla* (*War Horse*), película que muestra diversos episodios acaecidos durante la Primera Guerra Mundial a través de los ojos de un equino, convertido aquí en la espina dorsal (o la excusa mejor dicho) que los vertebra.



Considerando que está basada en un cuento infantil, era previsible que la adaptación fuese empalagosa y sensiblera hasta decir basta; pero todo tiene un límite, y esta vez el director de *E.T.* lo ha rebasado con creces construyendo un relato tan excesivamente edulcorado que roza la cursilería vergonzosa por momentos. Lo que prometía ser una película de proporciones épicas queda reducido a la categoría de telefilm lacrimógeno integrado por varias historias inconexas (comparables a los remiendos mal cosidos de una prenda de vestir) que destacan por su falta de profundidad y por acumular torpemente una serie de mensajes trillados y superficiales.

Eso sí, un telefilm visualmente exquisito, pues como de costumbre en sus películas el apartado técnico es intachable. No sólo por la intensa banda sonora de John Williams, ni por la espectacular fotografía a cargo de un Janusz Kaminski en estado de gracia que se atreve a emular la puesta de sol de *Lo que el viento se llevó* sin despeinarse (por muy ofensivo e inapropiado que resulte), sino por el riguroso trabajo como realizador que vuelve a demostrar Spielberg detrás de las cámaras, dejando patente una vez más que es muy difícil superar su virtuosismo a la hora de filmar una secuencia en un campo de batalla. Claro que, todos estos alardes sirven de poco si narrativamente hablando la película está muy por debajo de los mismos.

En resumidas cuentas, es inevitable sentirse decepcionado en cierta medida, porque precisamente Spielberg es de los pocos privilegiados que sabe hacer un cine para todos los públicos entretenido y de calidad, -como *Las aventuras de Tintín* sin ir más lejos-, y en su lugar opta por perder el tiempo (y hacérnoslo perder a nosotros) con productos vacíos e intrascendentes como *Caballo de batalla* que hacen bostezar incluso al espectador más entregado. Si perdura en nuestra memoria, probablemente lo haga como una de esas cintas innecesarias que todo director portentoso atesora en su vasto currículum. Confiemos en que el otrora rey Midas de Hollywood recupere su trono el año próximo con la esperada *Lincoln*.

JUANMA MARRUFO.



TÍTULO: WAR HORSE | DIRECTOR: STEVEN SPIELBERG | REPARTO: JEREMY IRVINE, DAVID THEWLIS, EMILY WATSON, TOBY KEBBELL, BENEDICT CUMBERBATCH, MATT MILNE | ESTRENO: 10 DE FEBRERO

CRÍTICA CINE

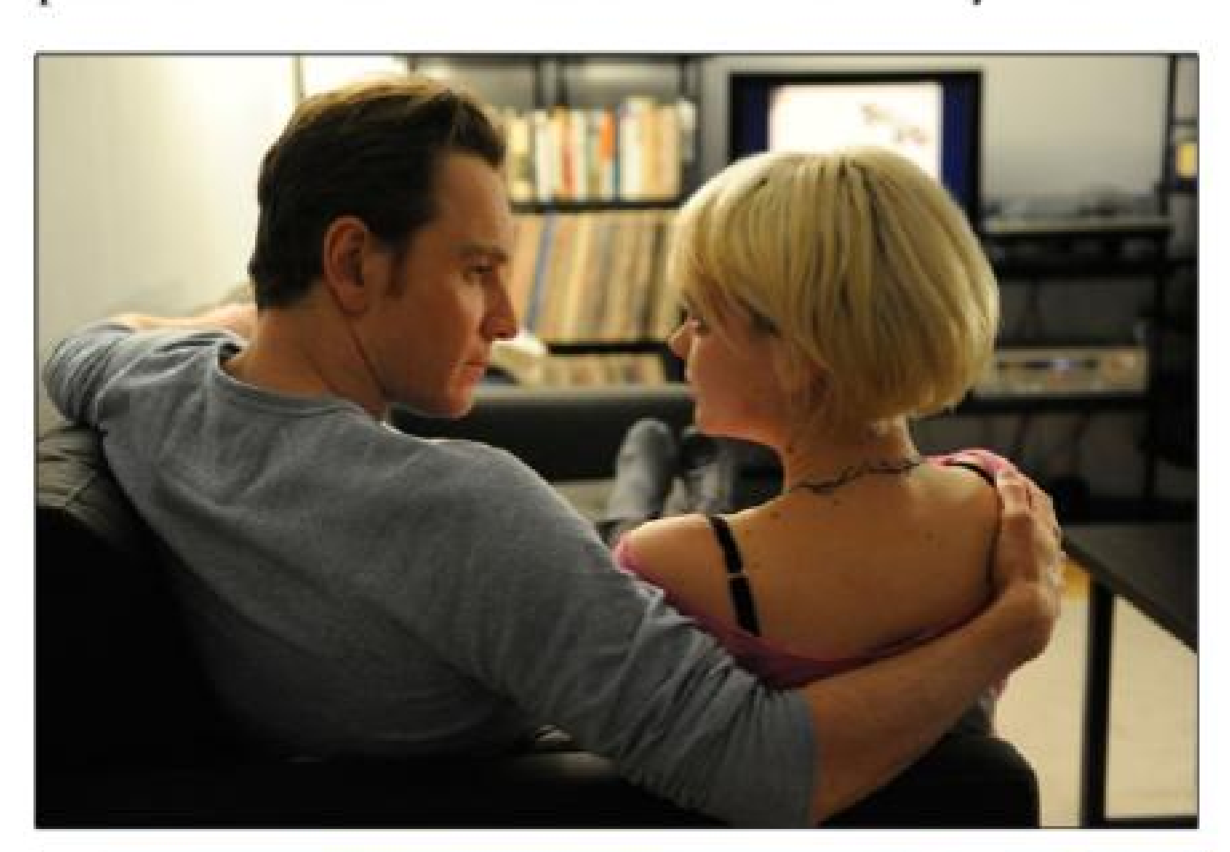
SHAME

Todo en exceso es malo...

La segunda película del director Steve McQueen (no confundir con el actor) vuelve a contar con Michael Fassbender, a quien parece haberle cogido aprecio después de trabajar con él en su debut *Hunger*. Gracias al papel que interpreta en *Shame*, Fassbender ha sido galardonado con la prestigiosa Copa Volpi y se ha consolidado definitivamente como uno de los actores más prometedores dentro del panorama cinematográfico actual. Méritos no le faltan desde luego, pues ya sea coqueteando con cine comercial como de autor, siempre deja el listón bien alto ofreciendo soberbias interpretaciones. Particularmente en *Shame* lleva todo el peso de la película a sus espaldas sin lesionarse lo más mínimo, una virtud que escasea hoy día.

En esta ocasión, Fassbender da vida a Brandon, un treintañero neoyorquino cegado por un feroz y obsesivo apetito sexual. Sin indagar en las posibles raíces de este problema, presenciamos cómo aprovecha cualquier ocasión para practicar sexo vehementemente (onanismo incluido). Al principio esta incesante adicción resulta curiosa cuanto menos a nuestros ojos, pero paulatinamente descubrimos que se trata solo de una vía de escape, de una profunda sensación de vacío que esconde la evidente imposibilidad de mantener una relación seria con otra persona. Desde el momento en que aparece su inestable y solitaria hermana Sissy (interpretada por una estupenda Carey Mulligan que nos regala una estremecedora versión del mítico tema *New York, New York* difícil de olvidar), todo se desmorona en su sistemática forma de vida y es aquí cuando aparece la vergüenza a la que hace alusión el título. Vergüenza por lo que hace, vergüenza por lo que piensen los demás; en definitiva, vergüenza de sí mismo.

A partir de entonces la realidad se impone como si fuera un pesado bloque de cemento del que no puede librarse y, en un vano intento por obviarla, Brandon entra en una espiral degenerativa de desenfreno y violencia que podría traducirse como una caída en toda regla a los infiernos. Un círculo enfermizo y vicioso del que no se desprenderá por mucho que lo intente, pues es inevitable resistir la tentación una y otra vez.





Son de tal magnitud la fuerza y el magnetismo que Fassbender imprime a su personaje que logra transmitir lo dramático de su situación con tan solo una mirada a cámara, una mirada que nos traspasa y por la que sentimos una terrible compasión. No cabe duda de que ha sido un acierto por parte de McQueen escoger a Fassbender para protagonizar *Shame*, porque sin un intérprete capaz de llenar la pantalla aguantando como él los extenuantes planos secuencia que el guión exige, la película jamás habría sido igual. Además, su brillante actuación camufla sobradamente los puntos más flojos de la cinta, como por ejemplo su limitada fluidez narrativa en ciertos momentos. Es digno en suma de competir en la carrera por el Óscar este año. **JUANMA MARRUFO**.

TÍTULO: SHAME | DIRECTOR: STEVE McQUEEN | REPARTO: MICHAEL FASSBENDER, CAREY MULLIGAN, JAMES BADGE DALE, NICOLE BEHARIE, LUCY WALTERS | ESTRENO: 17 DE FEBRERO

Los Descendientes

Hawaii desmitificado

Las malas rachas son inherentes al ser humano. Ya vivamos en Cádiz o en Pekín todos atravesamos crisis personales repentinas que no sabemos cómo manejar. Eso le sucede al protagonista de *Los descendientes*, quien a pesar de residir en el archipiélago paradisíaco por antonomasia excesivamente idealizado en el imaginario colectivo, demuestra que padece los mismos problemas que cualquier hijo de vecino pueda presentar.

El infravalorado Alexander Payne vuelve tras unos años ausente de la dirección con este trabajo de temática atemporal y universal. Fiel a su fascinación por los perdedores (recordemos al viudo recién jubilado de *A propósito de Schmidt* o al divorciado escritor frustrado de *Entre copas*), en esta ocasión se decanta por un padre que debe afrontar el cuidado de sus dos hijas en solitario después de que su mujer sufriera un accidente que la deja en un estado de coma con evolución incierta.

Es a raíz de este infortunio cuando su reducido mundo, fragmentado como el archipiélago hawaiano, comienza a resquebrajarse en un corto periodo de tiempo, pues no solo descubre que su relación marital estaba lejos de ser idílica sino que, simultáneamente y debido a una serie de circunstancias, es el responsable directo de la venta de las últimas tierras vírgenes existentes en las islas a un especulador que ansía sacarles provecho, unas tierras de valor incalculable heredadas de sus antepasados. Una situación difícil de resolver.



George Clooney encarna a este pobre desgraciado que intenta encauzar su futuro ofreciendo una interpretación sólida y rica en matices, pero notablemente inferior en comparación con la de Shailene Woodley (su hija mayor en la ficción), una prometedora actriz que le hace sombra cada vez que ambos comparten el mismo plano.



Sin la maestría narrativa de Payne, posiblemente *Los descendientes* sería una película de las que emiten un domingo a las cuatro de la tarde; pero afortunadamente, el realizador demuestra que sabe cómo profundizar en la complejidad de las relaciones emocionales de los personajes para después transmitirla con suma destreza al espectador. Asimismo, en vez de caer en el melodrama fácil, combina elegantemente la comedia y el drama al incluir un acento jocoso en aquellas secuencias donde predomina el tono trágico.

Quizá no sea el drama del año como se ha vendido, no obstante es obligado reconocer (y agradecer) que el conjunto esté impregnado de tal sencillez y realismo que a veces parece un relato que capta la vida misma en su más pura esencia, exento de florituras y ardides innecesarios. JUANMA MARRUFO.

TÍTULO: THE DESCENDANTS (LOS DESCENDIENTES) | DIRECTOR: ALEXANDER PAYNE | REPARTO: GEORGE CLOONEY, SHAILENE WOODLEY, JUDY GREER | ESTRENO: 20 DE ENERO

¡Por favor, señor, queremos más...!

El universo literario está de enhorabuena. Charles Dickens, autor de una veintena de novelas entre las que se encuentran obras maestras de la literatura universal como *Oliver Twist*, *Grandes esperanzas* o *David Copperfield*, cumple doscientos años. Para conmemorarlo y contribuir a los actos de celebración que se suceden en todo el mundo, desde *Giant Magazine* repasamos su vida y su obra, ambas fuera de lo común y llenas de acontecimientos extraordinarios.

Por: ANA DE HARO.
Ilustración: DUSTIN PANZINO.

Era el mejor de los tiempos, era el peor de los tiempos, era la edad de la sabiduría, y también de la locura; la época de las creencias y de la incredulidad, la era de la luz y de las tinieblas; la primavera de la esperanza y el invierno de la desesperación. Todo lo poseíamos, pero no teníamos nada; todos caminábamos en derechura hacia el Cielo, todos nos extraviábamos por el camino opuesto. En una palabra, aquella época era tan parecida a la actual, que nuestras más notables autoridades insisten en que, tanto en lo que se refiere al bien como al mal, sólo es aceptable la comparación en grado superlativo". El 7 de febrero de 2012 se cumplen doscientos años del nacimiento del autor de esta frase, que constituye uno de los comienzos más celebrados de la literatura universal y, sin duda, uno de los retratos más certeros de cualquier época: la de la Revolución Francesa, que se retrata en la novela *Historia de dos ciudades*, del convulso siglo XIX que habitó en toda su intensidad el autor, y de la nuestra y todas las que vendrán. La clave se halla en la precisa pluma y la certera visión de Charles Dickens que, estando tan próximo el bicentenario de su nacimiento, no ha perdido un ápice de su actualidad. Ha ganado, si cabe, nuevos matices, pues el objeto de su obra, la mismísima naturaleza humana en toda su inmensidad y miseria, no pasa jamás de moda.

Una vida dickensiana

De él se ha dicho que es el mejor escritor en lengua inglesa después de Shakespeare, y Chesterton afirmaba que nadie como él había sabido domeñar y plegar a su voluntad, de manera sutil y maestra, ese enrevesado idioma lleno de matices. Y todo ello a pesar de que en su infancia sólo recibió educación desde los nueve a los doce años, ya que la problemática situación de su familia le llevó a sufrir numerosas penalidades que, posteriormente, nutrirían sus creaciones literarias. Dickens, tan ligado a su época victoriana que se le considera el máximo representante literario de la misma, es uno de esos raros ejemplos en los que la vida y la obra se entretejen hasta crear un todo inseparable. De sobra conocidas son la andadura periodística de sus primeros años de vida adulta (en los que utilizaba el pseudónimo Boz) o los avatares de su vida sentimental, como su largo matrimonio con Catherine Thompson Hogarth, del que nacerían diez hijos, y el largo affaire que vivió con la actriz Ellen Ternan, a la que doblaba en edad. Fue considerado una figura extravagante ya en vida (como mascota tenía un cuervo, fue uno de los primeros miembros del Ghost Club, interesado en la investigación de lo paranormal, y en 1865 sobrevivió y se comportó de forma heroica en un



accidente de tren). Sin embargo, son sus primeros años los que han pasado a formar parte del imaginario literario universal: ese periodo de la infancia que Dickens retrató siempre como ligado a la mayor de las inocencias y a la mayor de las crueldades. Inolvidables son, para el público, las desventuras de Oliver Twist en el comedor del hospicio ("por favor, señor, quiero un poco más"), el desnutrido Tiny Tim, los pobres Pip y Estella sometidos a las maquinaciones de la señorita Havisham o la desgraciada infancia de David Copperfield, separado de su madre por el inmisericorde segundo marido de ésta. Pues, a pesar de las acusaciones de exceso de sentimentalismo que numerosos autores consagrados (por ejemplo, Virginia Woolf y Henry James) han vertido posteriormente sobre él, Dickens siempre se caracterizó por mostrar la crueldad y la sinrazón del mundo en sus víctimas más frecuentes, los niños, de quienes en *Grandes esperanzas* escribió: "En el pequeño mundo en el que los niños habitan, no hay nada tan finamente percibido y tan agudamente sentido como la injusticia. La injusticia a la que el niño está expuesto puede ser pequeña, pero el niño es pequeño y su mundo es pequeño".

Tal vez algo de ello viniera de los problemas económicos de su padre, que fue encarcelado por impago de deudas, provocando que la familia entera se trasladara a vivir con él a la cárcel, una práctica nada extraña en la época. A raíz de esto, el propio Charles fue apartado de su familia para vivir en el hospicio de una conocida de la misma y visitaba a su padre los domingos. Un episodio que se recoge, en todo su patetismo, en el encarcelamiento del señor Micawber en *David Copperfield* y en *La pequeña Dorrit*, ambientada casi por entero en la prisión de Marshalsea, donde John Dickens pasó varios meses: "La mancha de la prisión estaba en todas partes: el aire encerrado, la luz encerrada, la humedad encerrada, los hombres encerrados, todos ellos deteriorados por el confinamiento". A raíz de todo ello, Dickens fue retirado de la escuela a los doce años y enviado a trabajar a una fábrica de latas de betún, hecho que le marcaría profundamente.

Así pues, temas muy apegados a la era victoriana, pero fácilmente extrapolables a otros contextos, como la injusticia social, la esclavitud infantil, el sometimiento de los débiles a los fuertes, componen el imaginario de un autor que ha pasado a la historia por configurar un universo en el que tragedia y comedia conviven de manera natural. Pero sobre todo, Dickens es Dickens por haber creado un amplísimo catálogo de personajes y situaciones capaces de aferrarse a la mente de los lectores de manera sólida y situándose siempre al lado de los más desfavorecidos. Por ello, en su obra *La era victoriana en la literatura*, Chesterton afirma de él que "su arte era la más exquisita de las artes: era el arte de disfrutar de todo el mundo. Dickens, siendo un

escritor muy humano, tenía por fuerza que serlo él mismo; […] Sus libros están llenos de villanos desconcertados acechando o de matones cobardes que son arrojados escaleras abajo de una patada".

El detalle es la vida

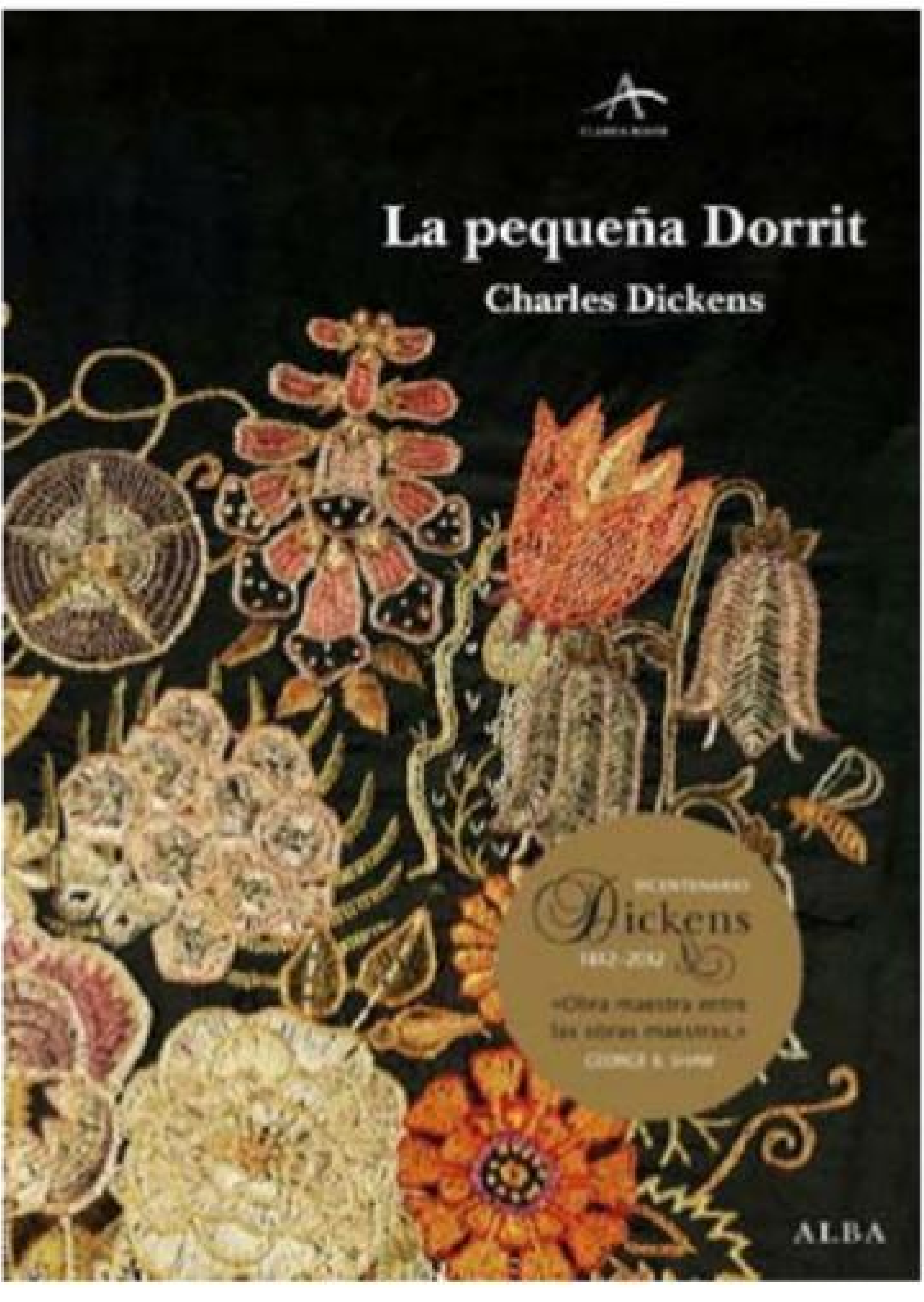
En su larga experiencia como autor, Dickens tocó todos los géneros, algunos de los cuales, los menos conocidos, se recuperan ahora en forma de reediciones para el gran público: desde la biografía hasta el folletín (y esa exigencia de las novelas por entregas y la retroalimentación, en forma de correspondencia, por parte de su público lector, determinó de manera decisiva el desarrollo de algunas de sus obras, como en el caso de *Grandes esperanzas*, originalmente más trágico), pasando por la literatura de viajes y la crónica social. En este sentido, cabe recuperar ahora las reivindicaciones del propio autor, que en el prólogo de *Oliver Twist* defendía hasta la saciedad la existencia real de los nichos de miseria que él describía, encarnados en la zona suburbial de Jacob's Island, cuya existencia negaban muchos de sus compatriotas, horrorizados al leer los espantos que describía.

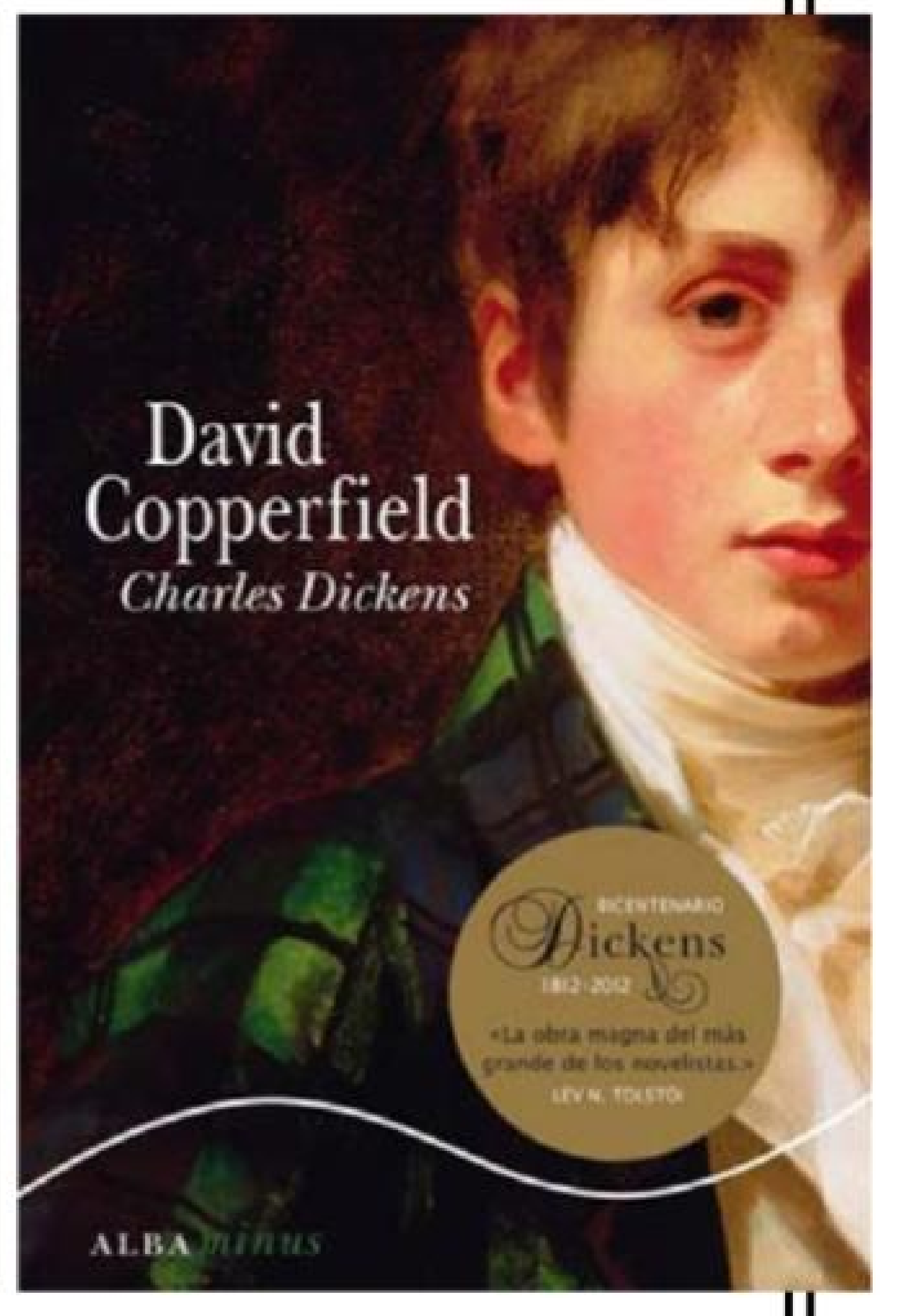
En *Nuestro amigo común*, Dickens escribió que "nadie que aligere la carga del mundo para alguien es inútil en él". Su interés por los más desfavorecidos fue mucho más allá del retrato literario reivindicativo y en vida el autor fue muy conocido por su filantropía, que le llevó a fundar, en 1846, el Urania Cottage, un refugio para mujeres sin hogar que se encargaba de proporcionarles una educación.

Así, a pesar de sus giros más melodramáticos e increíbles, en sus obras Dickens no perseguía sólo el efecto, sino la veracidad. Y aunque ciertamente puede achacársele cierto maniqueísmo, sus personajes, fueran prostitutas como Nancy, viejos usureros explotadores como Fagin o ladronzuelos callejeros (*pickpockets*) como el Truhán (*Artful Dodger*, una leve muestra del manejo de la sonoridad y el ingenio en su uso de la lengua), son inmortales. Esa incidencia en las miserias de las capas más bajas de la sociedad ha logrado configurar y difundir lo que se ha venido en llamar "atmósfera dickensiana", que aúna todo lo dicho. La niebla,

De él se ha dicho que es el mejor escritor en lengua inglesa después de Shakespeare





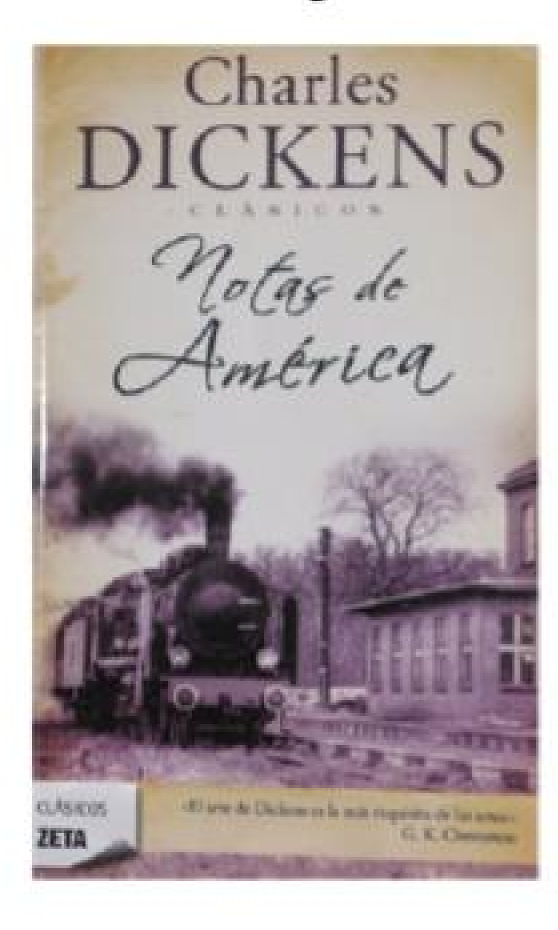


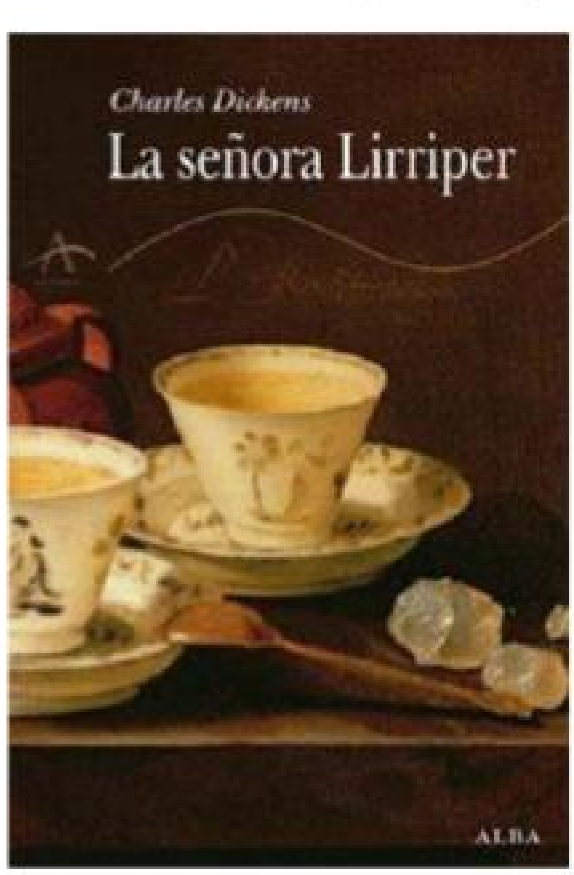
Su interés por los más desfavorecidos fue mucho más allá del retrato literario reivindicativo y en vida el autor fue muy conocido por su filantropía

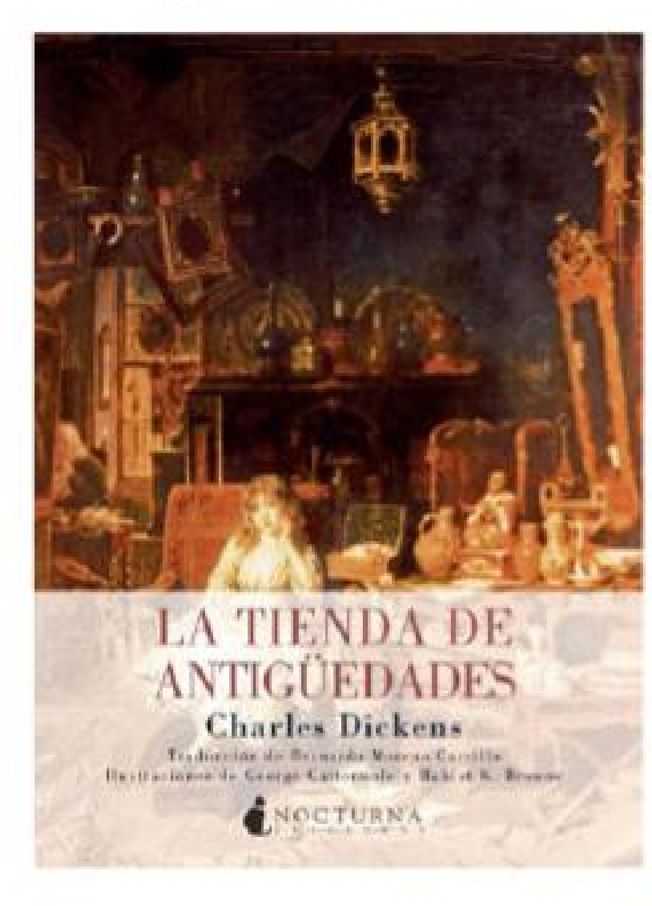
los carruajes de la era victoriana, el barro de las calles y aquellos personajes de nombre impronunciable y personalidad tan marcada, junto con cierto aire de delirio y fantasía, como el que se respira en el gabinete de la señorita Havisham de *Grandes esperanzas*, que detuvo sus particulares tiempo y espacio en el momento en que su prometido la abandonó en el altar, convirtiéndose en una figura demacrada en traje de novia; o en la aparición del fantasma de Marley en *Canción de Navidad*, el primero de todos, amortajado y cubierto de cadenas.

Increíblemente prolífico y prolijo hasta el exceso ("las pequeñeces constituyen la esencia de la vida", escribió en alguna ocasión), Dickens murió a los cincuenta y ocho años y antes de hacerlo pidió ser enterrado discretamente, sin florituras ni grandes honores. Sin embargo, hoy, doscientos años después, descansa en el Rincón de los Poetas de Westminster Abbey, en compañía de Robert Browning, Geoffrey Chaucer y Alfred Tennyson, entre muchos otros. En dos siglos la humanidad apenas ha cambiado y más allá de los avances tecnológicos, las palabras de este observador concienzudo de la naturaleza humana continúan describiéndonos con precisión y retratándonos con ojo certero, como sucede en algunos de los parlamentos más conocidos de *Tiempos difíciles*: "¡Oh, mis compañeros y paisanos, los esclavos de una mano de hierro y de un despotismo opresor! ¡Oh, mis amigos y compañeros en el sufrimiento, y compañeros de trabajo, y semejantes! Os digo que la hora ha llegado en la que debemos cerrar filas unos en torno a otros como un poder unido, y reducir a polvo a los opresores que largo tiempo han saqueado el trabajo de nuestras familias, el sudor de nuestras frentes y el trabajo de nuestras manos, la fuerza de nuestros tendones, los gloriosos derechos de la humanidad creados por Dios, y los sagrados y eternos privilegios de la hermandad". Son palabras que podrían haberse escrito hoy, aunque tal vez no con tanta elegancia.

Por ello, doscientos años después de su nacimiento, su voz y los frutos de su imaginación siguen resonando, tan necesarios como siempre, defendiendo al ser humano, imperfecto y falible, capaz siempre de lo peor y de lo mejor. Una necesidad que Chesterton resume con acierto: "Dickens no se limitó a creer en la hermandad del hombre de la débil forma moderna; él era la hermandad del hombre, y sabía que era una hermandad sustentada en el pecado, tanto como en la aspiración".









CELEBRE EL BICENTENARIO EN CASA: UNA GUÍA PRÁCTICA

En el primer capítulo de *David Copperfield*, su obra manifiestamente más autobiográfica, Dickens escribió: "Si resultaré ser el héroe de mi propia vida, o si ese honor será encarnado por algún otro, sólo lo mostrarán estas páginas". Por ello, a pesar de los centenares de actos conmemorativos que el Charles Dickens Museum ha preparado para celebrar el bicentenario, y que pueden consultarse en **www.dickens2012.org**, la mejor manera de celebrar y rendir un homenaje a un gran autor es la más sencilla: leer y releer sus obras más conocidas y recuperar y tal vez descubrir las menos célebres. La industria editorial se ha puesto manos a la obra para proporcionarnos una amplia oferta donde escoger, que a continuación reseñamos brevemente. Además de las múltiples ediciones de *Oliver Twist* y *Grandes esperanzas*, las más conocidas en España, es posible encontrar en las estanterías de los comercios numerosas ediciones nuevas de obras como *David Copperfield* (recuperada por Alba en tapa dura y por Austral en bolsillo) o *Los papeles póstumos del Club Pickwick* (de nuevo en Alba y Austral). Menos conocidas son *Nuestro amigo común* (que rescata Mondadori), *Casa desolada* (en RBA), *La pequeña Dorrit* (en Alba) y *Tiempos difíciles*, en otra época casi imposible de encontrar y hoy disponible en Alianza, Letras Universales, Austral, etc. Para los más valientes, también es posible encontrar múltiples ediciones en inglés de *Bleak House* y *Hard times*, de nuevo encuadernadas en tela gracias a Penguin Classics. El género de la biografía se ha revitalizado y podemos hallar en el mercado, por mencionar sólo dos de los múltiples ejemplos disponibles, la obra *Dickens: El observador solitario*, de Peter Ackroyd, y *Dickens: A Life*, de Claire Tomalin. La primera, de Edhasa, es monumental y casi tan prolija como las obras del propio Dickens. La segunda, en inglés, de la mano de la autora que ya estudió la vida de Jane Austen y Mary Wollstonecraft entre otras es, según Michael Sims de *The Washington Post*, "no la biografía definitiva, pero sí la que hay que leer si uno se plantea leer solamente una".

Finalmente, un par de joyas: además de las múltiples versiones de *Canción de Navidad* (o *Cuento de Navidad*) que podemos encontrar en el mercado, Espasa Clásicos ha editado la novedosa *Cuentos de Navidad*, que además de la insuperable epopeya nocturna del viejo señor Scrooge, recoge los menos conocidos "El carillón", "El sepulturero y los duendes" y "Los siete viajeros pobres", todos ellos más o menos relacionados con la época del año en la que Dickens realizó el relato más conmovedor hasta la fecha, hasta el punto de hacerse inseparables. También está disponible, en versiones anteriores y algo diferentes, en Edhasa y Gaviota. Por su parte, Páginas de Espuma ha recuperado las *Memorias de Joseph Grimaldi*, el payaso más famoso de su época, que Dickens escribió con apenas veinticinco años y que los críticos señalan como representativa de su estilo, mezcla de sentimentalismo y grotesca sátira. Clásicos Zeta ha optado por reeditar las *Notas de América*, sobre uno de sus viajes a Estados Unidos. Nocturna, en su colección Noches blancas, ha recuperado la casi nunca traducida *Tienda de antigüedades* y Alba ha editado, por primera vez en español, la desconocida en nuestro país *La señora Lirriper*, que reúne las aventuras y desventuras que se suceden en la pensión de la protagonista, en una mezcla de suspense, melodrama y terror muy propia del autor británico. Por ultimo, para aquellos lectores con alma de coleccionista, una pieza imprescindible: la edición en tamaño bolsillo y tapa dura (una empresa que parecía imposible) de *The Pickwick Papers* que, con motivo del bicentenario, ha editado la Collector's Library y que puede adquirirse en España. Con su cubierta de tela, papel de Biblia y bordes de pan de oro, se trata de un juguete, un auténtico capricho que ningún amante de la prosa de Dickens debería dejar escapar.



Instantáneas recogidas

En literatura, por desgracia, las grandes ideas originales se están acabando. Todo está inventado ya, por así decirlo. Sin embargo, y por suerte para los lectores, estas ideas van pasando de autor en autor, que van haciéndolas suyas porque, en literatura, las ideas no tienen copyright. Como apunta John Sutherland en *50 cosas que hay que saber sobre literatura* (curiosamente en el epígrafe dedicado al plagio), "si a un escritor como John Polidori se le ocurre la idea de un atractivo "vampiro" (en 1816), nada puede impedir que un escritor como Bram Stoker (*Drácula*) gane un montón de dinero con la misma idea, o que una escritora como Anne Rice (y muchos más) saquen una carrera provechosa con la vampirología". Por supuesto, no pueden ser exactamente las mismas historias, pues es aquí donde entra en juego la originalidad del autor.

En el mundo de la literatura romántica las historias tienden hacia un punto común, esto es, el típico "chico conoce chica y chica le rompe el corazón" (o viceversa) donde el final suele ser algúna variante de "chico perdona a chica y son felices", "chico rompe con chica, encuentra a otra y son felices" y, en más bien pocas ocasiones, "chico vive con el corazón destrozado durante el resto de sus días". No obstante, esta no es razón suficiente para condenar este tipo de relatos al rincón más oscuro de la librería.

A de amor es un clásico ejemplo del esquema antes mencionado y, sin duda, uno de los libros de este género más originales y frescos que hemos leído en mucho tiempo. Y es que David Levithan ha escrito un relato en forma de diccionario. En un riguroso orden alfabético y valiéndose de ciertas palabras, Levithan va narrando la historia de una pareja: cómo se conocieron a través de una página de contactos, los pequeños detalles que van compartiendo hasta alcanzar un alto grado de intimidad, sus problemas, sus personalidades, etc. Todo sin nombres o descripciones, es el chico y su diario los que nos hacen partícipes de su relación de una forma tan estrecha como pocos han sido capaces de lograrlo. No hay un principio ni un final delimitados, de hecho, el libro acaba (en la z, por supuesto) y el lector no sabe qué ha ocurrido con la pareja de una forma certera, más allá de los indicios que este diccionario del amor (traducción literal del título en inglés) deja entrever y de su propia imaginación. Las entradas como *baluarte*, *hado*, *razia* o *ubicuo* van desde una línea de texto hasta poco más de dos páginas. Son como esos paisajes nevados de invierno cuya belleza reside en su simpleza.

A ratos divertido, dramático o incluso iracundo, Levithan ha conseguido un libro maravilloso y especial que desprende sensaciones desde sus nada convencionales páginas. Nunca un diccionario fue capaz de explicar de forma tan realista y acertada la esencia del ser humano, y nunca uno que llevara el epíteto "de amor" fue tan poco empalagoso.

David Levithan hace alarde de una imaginación poética. *A de amor* es la descripción por medio de palabras de esas fotografías que pueblan nuestras paredes o álbumes y que narran nuestras vidas congeladas en un momento concreto, sin un pasado ni un futuro. LOLA T.

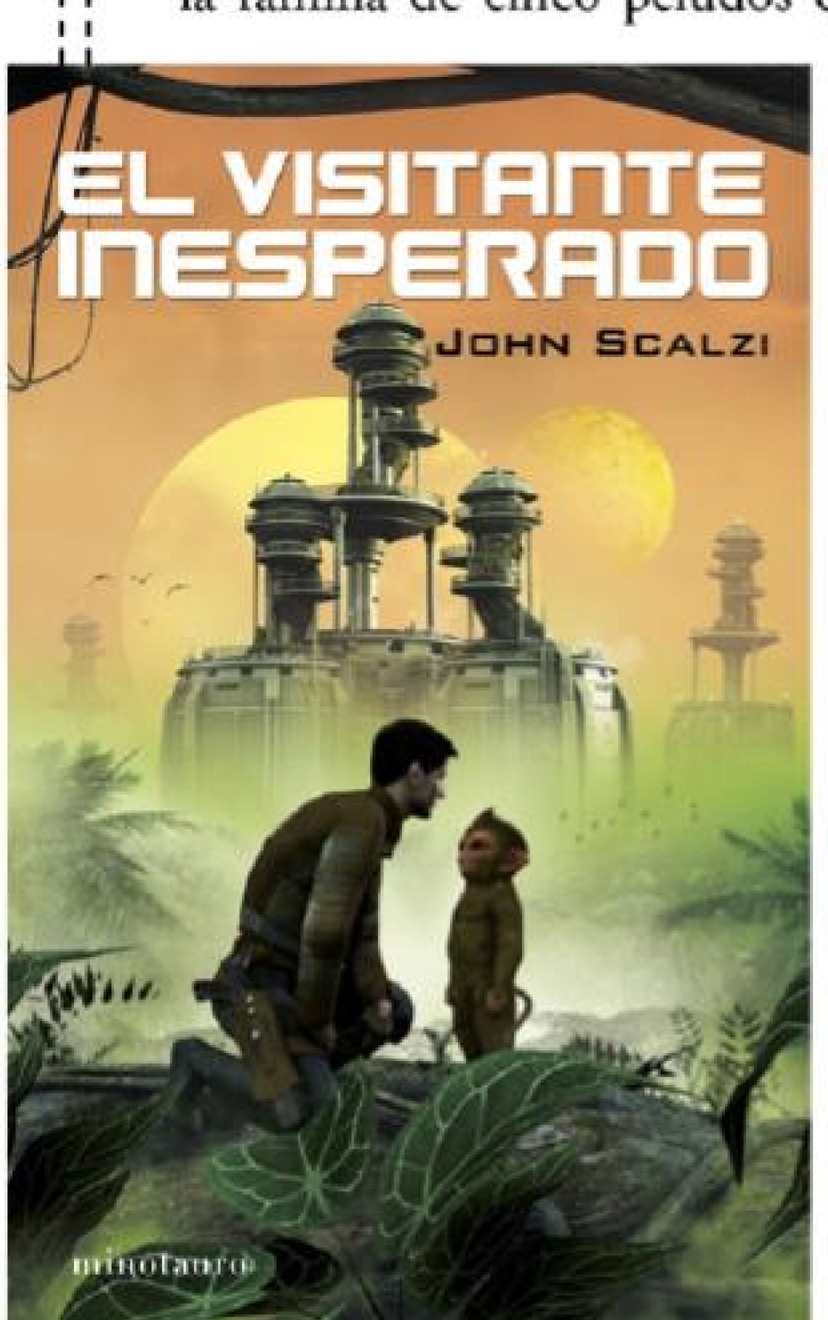


"No nos contamos nuestra vida en orden cronológico. No se trata de que nos sentemos uno frente a otro y uno diga, 'te toca a ti', y nos levantemos de esa conversación sabiéndolo todo de pe a pa". *A de amor*, 62.

TÍTULO: THE LOVER'S DICTIONARY (A DE AMOR) | AUTOR: DAVID LEVITHAN | EDITORIAL: GRIJALBO | PÁGINAS: 224 | PRECIO: 15,90 € | FECHA DE SALIDA: 19 DE ENERO

Inteligencia humana

John Scalzi, reconocido autor de ciencia ficción con numerosas novelas en su haber, ha decido reescribir *Encuentro en Zaratustra* de H. Beam Piper (1962); por tanto, en *El visitante inesperado* se conservan tanto la trama argumental como los personajes principales, aunque Scalzi también introduce elementos de su propia cosecha además de su propio estilo. La novela empieza al igual que la original: Jack Holloway encuentra en el planeta Zaratustra una veta de piedra solar, un mineral de valor incalculable que ha sustituido al diamante como piedra preciosa. Este hallazgo lo convertirá en multimillonario gracias al acuerdo para extraer el material con la empresa ZaraCorp. Sin embargo, este descubrimiento viene de la mano de otro que complicará no sólo la vida de Jack sino la de todo el planeta. Y es que unos seres peludos, muy parecidos a los ewoks de George Lucas, se cuelan en la casa donde este prospector (nombre que se utiliza para los trabajadores como Jack) vive con su perro Carl para hacer de ella su nuevo hogar. Jack en seguida les coge cariño, pues es imposible resistirse a la familia de cinco peludos que incluso dominan a Carl como si fuera su propia mascota. Tras unos días con ellos, el prospector decide llamar a su antigua novia, bióloga, para que los observe y dé su opinión sobre la posible inteligencia de los peludos. Así, Jack descubre una veta de material que le haría ganar un montón de dinero y una nueva especie que podría hacer que lo perdiese todo, pues la ley dicta que si se descubre vida inteligente en un planeta, los materiales de éste pasan a ser propiedad de la nueva raza. Por supuesto, ZaraCorp hará todo lo posible por evitar que esto ocurra, esté fuera o dentro de la legalidad e incluso de la moralidad.



El visitante inesperado es una novela entretenida que se devora de una sentada, aunque con algún que otro detalle molesto. El personaje, Jack Holloway, es el principal punto flojo del libro, no por su personalidad egocéntrica ni debido a que los motivos por los que actúa se vuelven difusos constantemente (¿por su propio interés para sacar tajada ocurra lo que ocurra o por verdadera preocupación por los peludos?, ¿ambas o ninguna?), pues todo ello forma parte de su encanto. Lo que hace chirriar la novela es el *sabelotodismo* del que hace gala Jack, capaz de salir airoso de cualquier experiencia. Si ha de pelear en la selva está preparado gracias a su experiencia como prospector, pero si ha de luchar como abogado por la inteligencia de los peludos en un tribunal, también estará listo debido a su antigua profesión, la abogacía. A pesar de esto, John Scalzi nos brinda unos juicios dignos de la serie de videojuegos *Ace Attorney* y, una vez superada esta impresión, la reescritura de Scalzi es más que notable, pues incluye entretenimiento a raudales, una gran historia de ciencia ficción y mucho de reflexión.

"Mejor ser mono y no ser capaz de comprender qué te ha sido arrebatado, que ser un hombre y ser capaz de comprenderlo todo demasiado bien y ser incapaz de impedirlo".
El visitante inesperado, página 155.

El visitante inesperado consigue que nos hagamos una pregunta que deberíamos llevar siempre en la cabeza, desde el mismo momento en el que nos levantamos hasta el que cerramos los ojos para domir: ¿qué es la inteligencia humana? Y todo ello lo logra con el mejor arma del que dispone el ser humano y que nos diferencia verdaderamente de los animales, esto es, el humor. LOLA TEMBLADOR.

TÍTULO: FUZZY NATION (EL VISITANTE INESPERADO) | AUTOR: JOHN SCALZI | EDITORIAL: MINOTAURO | PÁGINAS: 288 | PRECIO: 18 € / 12,99 € (ePUB) | FECHA DE SALIDA: 24 DE ENERO

Una contracrítica útil 50 años después

Es una pena -por no decir una vergüenza- que en las facultades de Comunicación (así, con mayúsculas) se estudie por triplicado a Johannes Gutenberg pero no se mencione ni de pasada a figuras tan relevantes del periodismo underground como Hunter S. Thompson o jack green, alias de Christopher C. Reid. Periodistas de sólo dos o tres generaciones anteriores a la nuestra, con un espíritu y una pasión por su trabajo que hoy más que nunca son demandados por una sociedad cansada del gaceterismo de oficina, de escribidores que trabajan con el piloto automático y que se esfuerzan por pensar como el de al lado porque pensar por sí mismos les resulta imposible. Este fenómeno se agrava en el campo de la crítica cultural, a cuyo subgrupo, la crítica literaria, jack green dedica su exaltado ensayo *¡Despidan a esos desgraciados!*

¡Despidan a esos desgraciados! (*Fire the Bastards!*, 1962) apareció en formato libro por primera vez en 1992, recopilando los textos que jack green dedicó *cariñosamente* en su fanzine *newspaper* a los 55 críticos que reseñaron *Los reconocimientos*, obra de 1955 de un primerizo y desconocido William Gaddis, que por su extensión, lenguaje soez (soez para la época, hoy es lo mínimo que te encuentras al encender la televisión y poner Telecinco), erudición a la hora de documentar al lector al estilo de *Guerra y paz*, cantidad de personajes, diálogos inacabados con numerosos puntos suspensivos y un final "sin final", fue criticada negativamente y, lo que es peor, mayormente ignorada por la prensa literaria.

El libro, con prólogo de José Luis Amores, sirve para corroborar que los defectos y caprichos de la crítica cultural y literaria apenas han cambiado en más de 50 años (hoy es más raro autoplagiarse, práctica común en la era preInternet, gracias a que todo lo escrito está ya en la red al alcance de cualquiera, pero la crítica sigue tergiversando su función, revelando una condescendencia innata, sacrificando la profundización en las obras a favor de la velocidad por ser el primero y cediendo a las presiones tanto de compañeros de profesión como de anunciantes). Al margen de la opinión que jack green conserva sobre *Los reconocimientos*, a su parecer una de las grandes obras maestras de la novela del siglo XX, éste enumera una serie de clichés cometidos por los reseñistas (a los que pone de putas en adelante), apoyándose en extractos reales de los escritos publicados en revistas y periódicos como *Library Journal*, *Washington Post*, *New York Post* o la *Time*, que por cierto incluyó a *Los reconocimientos* dentro de la lista de las 100 mejores novelas escritas en inglés desde 1923 en el año 2005, cincuenta años después de vilipendiarla, igual que la inmensa mayoría de revistas.



jack green logra un segundo objetivo: hacernos sentir curiosidad por *Los reconocimientos*, obra que, honestamente, no conocía ni de oídas. A pesar de molestarse en listar todos los clichés del oficio (el de la "primera novela", el de la "falta de disciplina", el de la "compasión"), no evita caer en uno: el de "todos los críticos son". No obstante, su enfado está justificado desde el momento en que elabora un texto apasionado, visceral y vehemente contra lo que él considera una injusticia. Hay que tomar nota. "Uno es lo que ama, no lo que le aman", escribiría 47 años más tarde Charlie Kaufman para el guión de *Adaptation: El ladrón de orquídeas*, una historia sobre un guionista que no sabe si escribir sobre lo que le apasiona o lo que le exige la industria. jack green lo tuvo claro.

CARLOS RAMÍREZ.

TÍTULO: FIRE THE BASTARDS! (¡DESPIDAN A ESOS DESGRACIADOS!) | AUTOR: JACK GREEN | EDITORIAL: ALPHA DECAY | PRECIO: 15 € | FECHA DE SALIDA: 23 DE ENERO

DINERO A MANSALVA

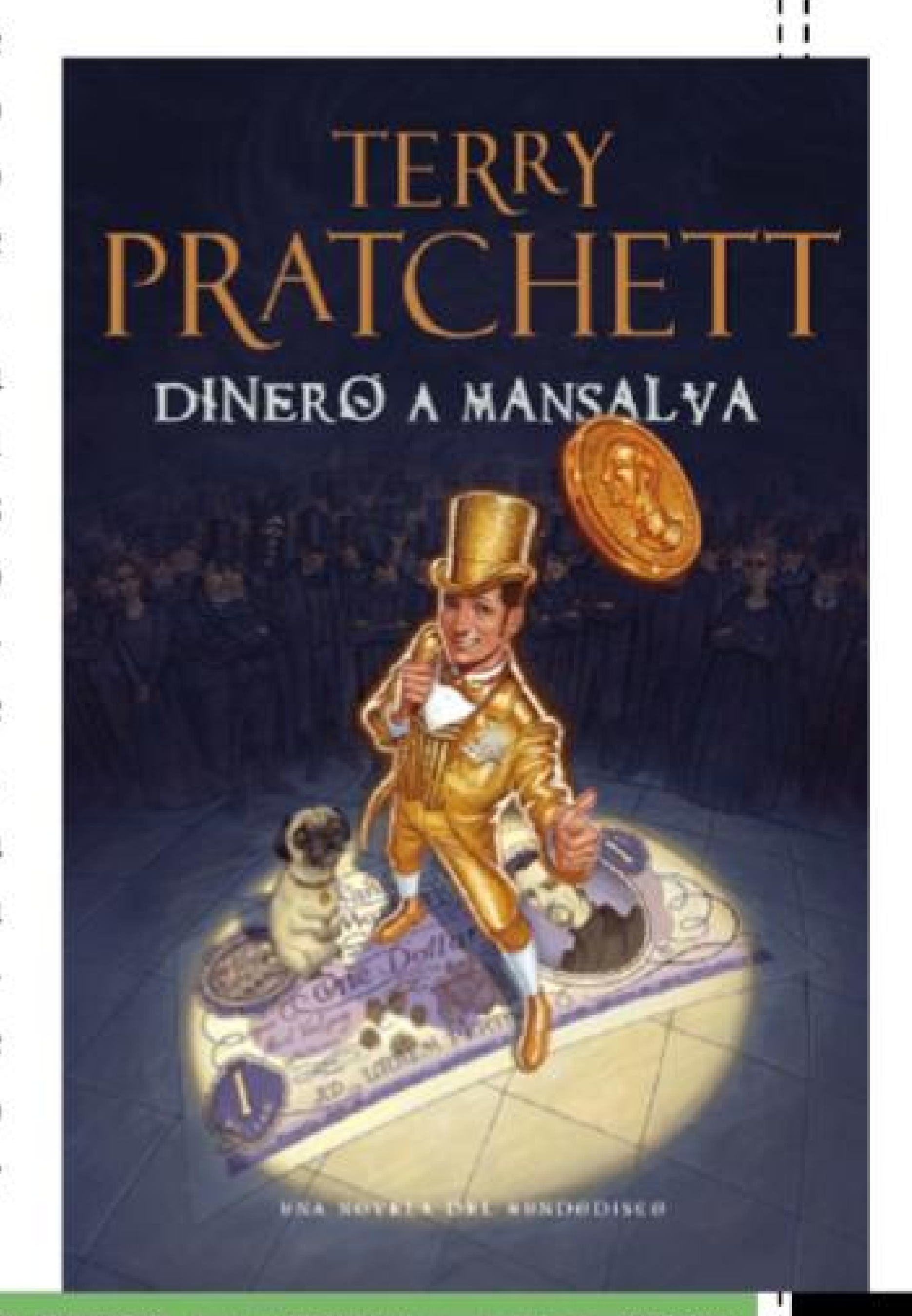
Poner al zorro a cuidar las gallinas

A ningún granjero en sus cabales se le ocurriría encomendar la tarea de cuidar sus gallinas a un zorro, sin embargo, estamos seguros de que en Mundodisco no hay ni un sólo granjero, ni una pobre gallina o zorro que tengan su capacidad de raciocinio totalmente intacta. Sólo así se explica que en Ankh-Morpork el de la casa de la moneda y del banco más importante de la ciudad sea un perro, el señor Tiquismiquis. Si bien hay una pequeña cláusula legal que lo explica todo: es el propietario del cincuenta y uno por ciento de las acciones, por lo que su dueño se convertiría de facto en el director. Aunque técnicamente, sólo traduciría los ladridos del señor Tiquismiquis. ¿Y quién es el mejor para el puesto? Pues Húmedo von Mustachen, reconocido exdelincuente y gran artista de las estafas al que salvaron de la horca y pusieron al mando del servicio de correos en *Cartas el asunto*, novela anterior a ésta. Así, de golpe y porrazo, Mustachen se encuentra con el encargo de hacer funcionar el anticuado sistema financiero de la ciudad, de la misma forma que consiguió proporcionar un eficaz sistema postal a las buenas gentes de Ankh-Morpork. En el camino encontrará, por supuesto, numerosos enemigos (empezando por los Espléndido, familia digna de la serie *Falcon Crest* que ha sido dueña indiscutible del banco hasta la llegada de Mustachen) y dolores de cabeza (como el de sustituir el patrón oro), motivos por los que Mustachen acepta el puesto. ¿Qué es la vida sin riesgo?

"El mundo está lleno de cosas que valen más que el oro. Pero lo excavamos como posesos para luego enterrarlo en un agujero distinto". *Dinero a mansalva*, página 110.

Dinero a mansalva es, a todas luces, una crítica al sistema financiero a la manera de Terry Pratchett, es decir, de forma inteligente y satírica en un mundo fantástico. Desde la perspectiva de este ladrón barra director de banco, Pratchett nos va presentando a los diferentes personajes de esta aventura económica. Desde el cajero jefe del banco, el señor Doblado, del que todos piensan que es un vampiro (hecho indiscutiblemente demasiado obvio para la enrevesada mente de Pratchett) debido a su rectitud e inhumana habilidad con los números, hasta la novia de Mustachen, la señorita Buencorazón, cuyo apego por los gólems acabará por traer enormes problemas a la ciudad, pasando por Lord Vetinari, el tirano de Ankh-Morpork. No podemos pasar por alto tampoco al científico loco, Hubert, que junto a su Igor crea una máquina para simular el efecto que ciertas medidas tomadas en el banco tendría en la ciudad (la cosa no se queda ahí, por supuesto).

Terry Pratchett consigue una vez más (y ni siquiera el señor Doblado podría llevar la cuenta) una novela ingeniosa y muy divertida. El problema reside, precisamente, en ese "una vez más", pues Pratchett nos tiene tan bien acostumbrados que pocas artimañas nos acaban sorprendiendo. El escritor americano es el maestro en el arte de hacer que algo parezca lo que no es para luego darle un giro inesperado. Esta característica de Pratchett es su cara y su cruz, pues si bien es su sello de garantía también es lo que todos esperamos. En definitiva, esta novela no es una mancha en el impoluto traje de Pratchett, pero tampoco el mejor accesorio. **LOLA T.**



TÍTULO: MAKING MONEY (DINERO A MANSALVA) | AUTOR: TERRY PRATCHETT | EDITORIAL: PLAZA&JANÉS | PÁGINAS: 400 | PRECIO: 17,90 € | FECHA DE SALIDA: 1 DE JULIO



PJ Harvey

El rock es cosa de chicas

Últimamente, al ver la imagen del sólito grupo de chicas adolescentes que, tras acampar días y noches a la puerta de algún gran recinto, enloquecen y gritan histéricas ante la idea de ver en directo a su grupo favorito, a los músicos guapos con los que querrían casarse, es lógico pensar que si estuviéramos viviendo esta época con diez o quince años menos, nos uniríamos al grupo de chicos que ahora deberíamos estar reproduciendo esas imágenes, a la inversa, ante el concierto de cualquiera de las nuevas divas del siglo XXI, aunque con más razones musicales. Porque desde mediados de los años 90 asistimos, cada vez más, a la paulatina conquista del terreno musical por parte de las mujeres. La evolución de su presencia en este arte ha atravesado varias fases en los últimos 80 o 100 años; una historia que, como es lógico, se ha visto marcada por la relación de géneros y por el rol social que ha venido desempeñando la mujer. Es apreciable, por tanto, una extraordinaria transformación del peso de las féminas en la música en los últimos 25 o 30 años, que ahora culmina con la definitiva consolidación del modelo cantante liberada.

Por: **PABLO LUNA.**

La principal excusa de este artículo es felicitar a PJ Harvey por el tremendo éxito que ha cosechado con la edición de su décimo disco, *Let England Shake*. Ella es el canon de la artista liberada, la antorcha alrededor de la cual pretendo dar luz a un buen número de jóvenes intérpretes que marcan el presente y seguramente el futuro del pop-rock independiente, reconociendo también la labor cumplida por sus predecesoras, en las diferentes fases que ha atravesado la evolución de la voz femenina en la música contemporánea. Polly Jean, la reconocidísima cantautora británica, ha alcanzado por fin el estatus de diva universal que estaba hasta ahora reservado solo a María Callas, Billie Holiday, Ella Fitzgerald, Aretha Franklin y a Janis Joplin. Este año se ha convertido en el primer artista que gana un segundo Mercury Music Prize, el más prestigioso galardón de la música británica; un premio que, por ejemplo, no tienen ni Coldplay, ni Radiohead, ni Massive Attack.

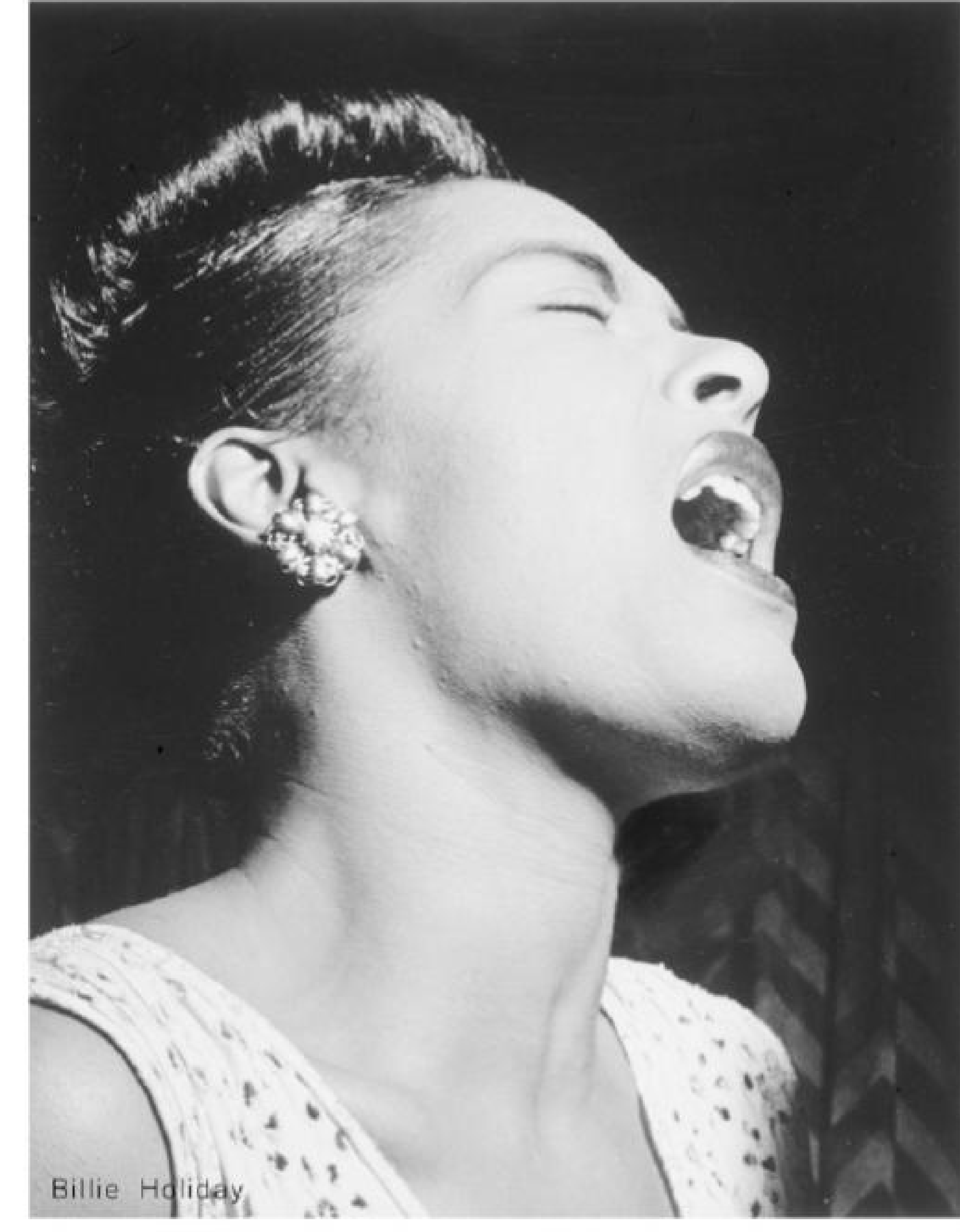
Pero no es la única mujer que triunfa en este nuevo siglo bajo esas formas plenamente liberadas. La proliferación de este tipo de artistas se debe a que, mejor o peor, se van sedimentando la idea y la práctica de una sociedad equilibrada en cuanto al género, y se minimizan las diferencias. Hablamos de este modelo en contraposición al que predominó en la primera mitad del siglo pasado. Por eso, para comprender mejor la esencia de este fenómeno de equiparación y conquista, para apreciar correctamente el valor de Feist, de Anna Calvi, de St. Vincent, de EMA o de las chicas de Warpaint; y también para entender las revolucionarias aportaciones de Sister Rosetta Tharpe, de Janis Joplin, de Elizabeth Fraser (de Cocteau Twins), o de Beth Gibbons (de Por-


Anna Calvi

tishead), lo mejor será empezar por el principio.

Del Modelo cantante Gilda al Modelo hippie

Todos reconoceremos el modelo cantante Gilda (o el modelo Cameron Díaz en *La máscara*): una diva atractiva y elegante, seductora, insinuándose a los hombres que la miran embelesados. Una voz sensible y sugerente que describe a una mujer, en apariencia débil, que necesita protección; una mujer que puede tener o no carácter, pero que vende una imagen de sí misma como subordinada al hombre, dependiente de éste y de su atractivo propio. Una imagen que, ciertamente, ya no es realista. Sarah Vaughan, Bessie Smith, Billie Holiday o Ella Fitzgerald, aunque en absoluto fuesen mujeres sometidas, sí forman parte de ese conglomerado de artistas y músicos, de ese concepto y de esa estética. Se podría decir que hay detrás de ellas una personalidad conjunta musical femenina que se caracteriza por ese rol, del que el *Happy Birthday, Mr. President* de Marilyn Monroe bien podría ser la bandera.


Billie Holiday

La proliferación de este tipo de artistas se debe a que, mejor o peor, se van sedimentando la idea y la práctica de una sociedad equilibrada en cuanto al género, y se minimizan las diferencias.

Caracterizan una época en la que hombres y mujeres no hacían la misma música. Podían ser complementarias, pero ellas hacían las veces de mujer, música de mujeres. Siempre su voz, su contoneo, sus curvas y su baile de seducción. Pero eran ellos los que esgrimían los instrumentos. Nunca vimos a una Miles Davis, una Louis Armstrong o una Coltrane; o casi nunca. Solo con la revolución social de los 60 empezaron algunas damas a equipararse a los hombres en ese sentido. Así, cuando la gente escuchaba a Carole King, Janis Joplin o a Joan Báez, a parte del tono más agudo, no se hallaban demasiadas diferencias conceptuales entre el rock masculino y el femenino. Su presencia más liberada en los escenarios se produjo a cambio de una drástica disminución de la personalidad de género (femenino-masculino) que hasta ese momento caracterizaba su música. Hablamos más de una actitud que de un contenido, pero también.

A partir de los 60 el papel de la mujer en la música, en el rock concretamente aunque también en el soul, se equiparó levemente al del hombre, aunque siempre de manera minoritaria. Las diferencias de género se diluyeron en la incontenible marea de nuevas formas estilísticas. Digamos que por primera vez se impuso el estilo musical al género, al sexo de quien lo protagonizara: hombres y mujeres haciendo una misma música. Y así ha sido desde entonces.


Aretha Franklin

El Modelo cantante liberada

Pero lo que ocurre a partir de los años 80 es que aunque

hombres y mujeres participan igualmente de los mismos fenómenos estilísticos, ellas empiezan a reivindicar una cierta feminidad nueva, y no aquella que reflejaban en la música el papel social subordinado de la mujer en el mundo. Y no hablamos, evidentemente, de Shakira, ni de Lady Gaga, ni de Beyoncé, ni de Christina Aguilera, que lo que hacen es precisamente perpetuar aquel viejo rol de la cantante bambolera y seductora, que basa todo su arte en un estribillo pegadizo, unas buenas caderas y una coreografía hecha por profesionales ajenos. La nueva voz femenina irradia feminidad, pero desde una posición absolutamente dignificada. Incluso podría decirse que de esa nueva actitud femenina en la música surgió el dream pop, y no estaríamos siendo demasiado generalistas.

La primera de las nuevas divas de los 80 fue la escocesa Elizabeth Fraser, de Cocteau Twins y This Mortal Coil. En 1984, con la edición de *Treasure*, su tercer álbum, se convirtió en una auténtica referencia para el rock de inclinación oscura. Su chorro de voz limpia, afinada y caprichosa, marcaría la nueva pauta de cómo han de cantar las estrellas del rock: la vulnerabilidad que demuestra no es la del género femenino, sino la de la raza humana entera, que se acurruca atemorizada ante el futuro y el fin del milenio. Además, bajo su sombra, durante la Era Nirvana (1987-94), fue conformándose en el Reino Unido una potente escena *shoegaze* de marcado carácter femenino: Laetitia Sadier (Stereolab), Meriel Barham (primero en Lush y luego en Pale Saints) y el dúo Anderson-Berenyi (Lush) representan una actitud femenina renovada en la música. Las mujeres ya venían haciendo la misma música que los hombres desde hacía algunos años, pero ahora lo hacían sin renunciar a los particularismos de su sexo; orgullosas y dignas. El sexo deja de ser un factor determinante y se integran en el fenómeno musical, por fin, de igual a igual, con las virtudes, defectos y vicios característicos de su género, pero sin complejos, poses o determinismos.


Elizabeth Fraser

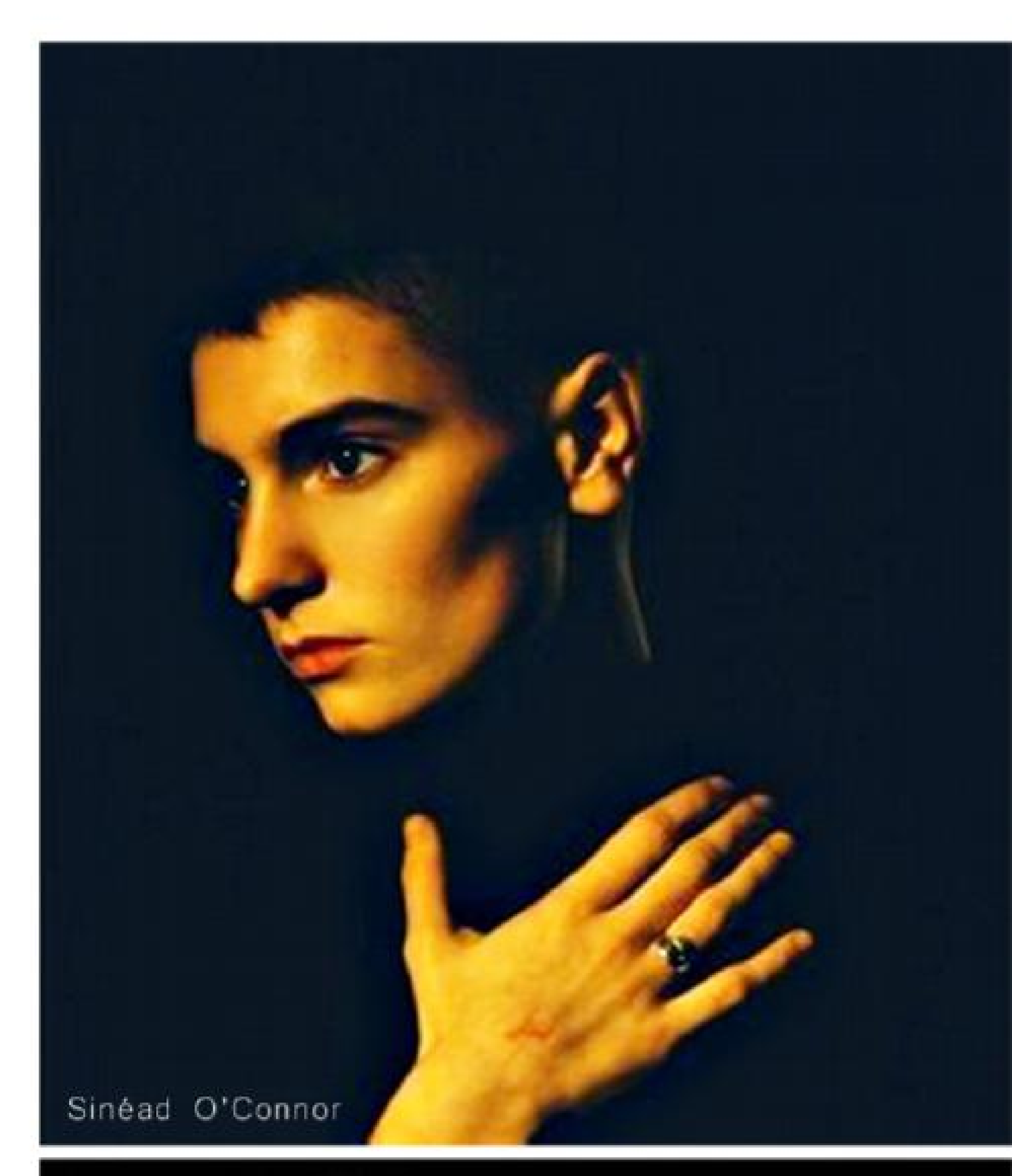

Dolores O'Riordan

La primera de las nuevas divas de los 80 fue la escocesa Elizabeth Fraser, de Cocteau Twins y This Mortal Coil. Su tercer álbum se convirtió en una auténtica referencia para el rock de inclinación oscura.

La influencia de Liz Fraser se dejó sentir incluso en España, en el dream pop de Ana Torroja y los Mecano. Pero seguramente su alumna más aventajada fue Dolores O'Riordan, líder, cantante y compositora de The Cranberries. Si Fraser había aportado al rock gótico esa parte cromática pálida necesaria para el perfecto contraste del dream pop, la irlandesa definitivamente popularizó el género justo antes de que se viera enterrado, ya a mediados de los 90, por la imparable ola del brit-pop.

Aunque porcentualmente siga siendo minoritaria, lo cierto es que la aportación de la mujer en la música po-

pular aumentó y ganó personalidad desde la última década del siglo XX. Aparecen en terrenos hasta ahora más bien ajenos a ellas, como el hip-hop (Lauryn Hill) o el jazz (Norah Jones), e incluso apadrinan un género nuevo de existencia breve pero tremendamente influyente de ahí en adelante: el trip-hop, protagonizado por Beth Gibbons, de Portishead, además de por Massive Attack (con Sinéad O'Connor) y Archive (Roya Arab). Un género incomprensible sin la particularidad femenina moderna. Además, desde Islandia a los Estados Unidos, en todo el mundo empiezan a florecer personalidades musicales femeninas que pronto se convertirán en celebridades: Björk, Mazzy Star, Kristin Hersh (de Throwing Muses), Cat Power o la propia PJ Harvey crecieron artísticamente en un mundo donde ser mujer no implicaba una manera de ser o de estar en el mundo previamente estipulada, ni unas formas musicales determinadas; crecieron emancipadas, y la música se enriqueció.


Sinéad O'Connor

Aunque porcentualmente siga siendo minoritaria, la aportación de la mujer a la música popular aumentó y ganó personalidad desde la última década del siglo XX. Aparecen en terrenos más bien ajenos a ellas, como el hip-hop o el jazz.

La conquista definitiva

Actualmente, con los estilos musicales diluidos y amalgamados, es difícil entender cualquier escena de sonido sin hacer mención a alguna o varias mujeres de relevancia internacional. No pararíamos de poner nombres encima de la mesa, y nos quedaríamos cortos. El éxito de PJ Harvey puede servir de referencia, ya que su carácter ha resultado tremendamente inspirador para una nueva generación de chicas que tienen al mundo de la crítica musical completamente en el bote. Lo que empieza a ser raro es que un grupo no sea mixto, pero además cada vez vemos a más mujeres dirigiendo y liderando bandas como auténticas *frontwomen*, como la aguerrida galesa Rizzy Bryant en los potentes The Joy Formidable.

Se podría decir que 2011 ha sido el año de la definitiva consolidación del modelo cantante liberada por dos motivos. Uno, por la reafirmación de PJ Harvey como estrella indiscutible, y como modelo de referencia. Y dos, porque precisamente bajo su sombra se han consolidado dos figuras que bien podrían representar esa bipolaridad manifiesta en la personalidad musical de Polly Jean. Por un lado, Leslie Feist, la canadiense integrante del conglomerado (grupo y/o supergrupo) Broken Social Scene, que ha editado su tercer álbum en solitario, *Metals*, generando la admiración de todo el


Maika Makovski (Foto: Pablo Luna).

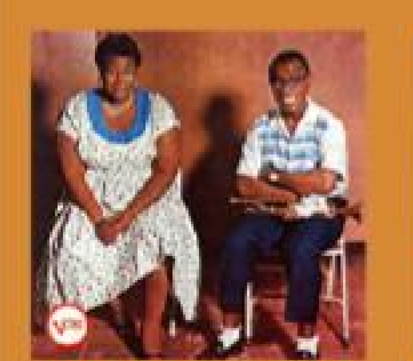
mundo. Su majestuosa elegancia vocal, así como su brillantez compositiva recuerdan a esa vertiente del sonido de la inglesa. Y por otro, la tejana Annie Clark, que lidera St. Vincent con la misma garra o más que la que presenta PJ en los escenarios. En su tercer CD, *Strange Mercy*, demuestra que tiene ese ingrediente de imprevisibilidad y de genuina, lunática y genial frescura creativa que tanto caracteriza a la inglesa y, por extensión, al modelo de mujer del que estamos hablando.

Por otro lado, también hemos asistido al nacimiento de al menos dos artistas que han irrumpido con fuerza arrolladora en la escena del pop-rock independiente: la británica Anna Calvi, más en la línea de Feist, y la norteamericana EMA, más en la de St. Vincent. Ambas irradian feminidad, y le han dado la vuelta al Modelo de cantante Gilda: siguen despertando la pasión en su público masculino, pero sobre todo muestran una sana actitud de orgullo y desvergüenza con respecto a su sexo. Con ellas, la personalidad conjunta musical femenina que apreciábamos en las cantantes de los años 50 cambia de características, ha vuelto a aflorar, a marcarse en la composición y en las formas, pero ya no es sumisa, sino una personalidad emancipada. No se igualan al hombre como pasaba tras la revolución social de los 60, donde perdieron algo de personalidad: ahora son ellas 100%, sin comparaciones ni determinismos de género.

2011 ha sido el año de la definitiva consolidación del modelo cantante liberada por la reafirmación de PJ Harvey como estrella indiscutible y porque bajo su sombra se han consolidado Leslie Fest y Annie Clark.

De todas las anteriormente mencionadas esperamos grandes cosas en el futuro, y bien podríamos empezar a dejar el rock en manos de ellas. Hay un sinfín de grupos con miembros femeninos, quizá más que en cualquier otra época; y hay, además, algunas bandas íntegramente compuestas por féminas, como las Warpaint, que conectan directamente con aquellas pioneras de la nueva pose, de esta nueva actitud que tanto debe a Liz Fraser o a Beth Gibbons. Pero ese ya es otro tema. Quizá en el futuro, como ya ha ocurrido en otros campos de la actividad humana, sean las mujeres las que nos releguen a los hombres a ese segundo plano en el que ellas han permanecido, enjauladas, durante la mayor parte de la historia.

21 DISCOS PARA ENTENDER LA EVOLUCIÓN DE LA VOZ FEMENINA



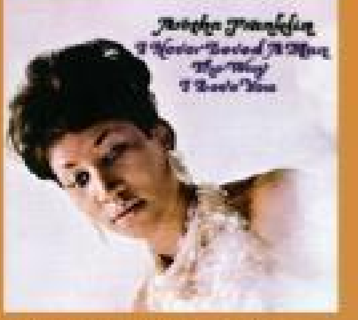
Ella & Louis
Ella Fitzgerald (1956)



Lady Sings The Blues
Billie Holiday (1956)



Gospel Train
Sister Rosetta Tharpe (1958)



I Never Loved A Man...
Aretha Franklin (1967)





Pearl
Janis Joplin (1971)



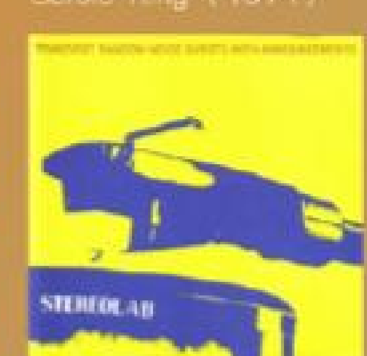
Tapestry
Carole King (1971)



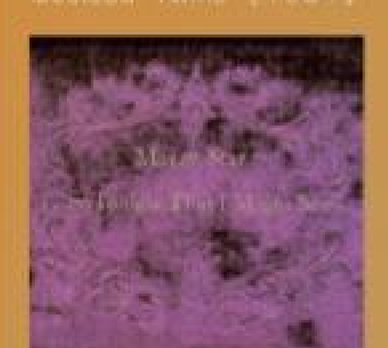
Treasure
Cocteau Twins (1984)



The Comforts of Madness
Pale Saints (1990)



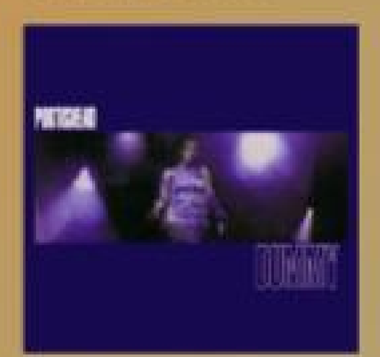
Transient Random-Noise...
Stereolab (1993)



So Tonight That I Might See
Mazzy Star (1993)



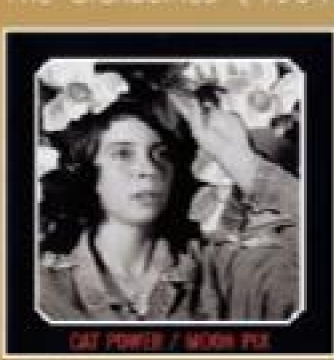
No Need To Argue
The Cranberries (1994)



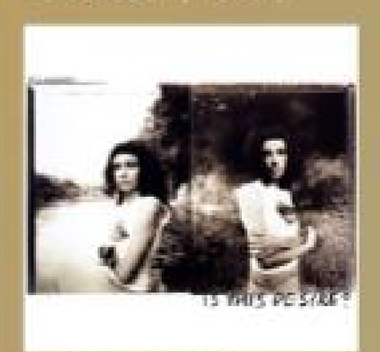
Dummy
Portishead (1994)



The Score
Fugees (1996)



Moon Pix
Cat Power (1998)



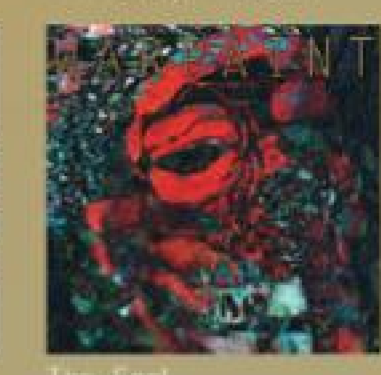
Is This Desire?
PJ Harvey (1998)



Come Away With Me
Norah Jones (2002)



The Reminder
Feist (2007)



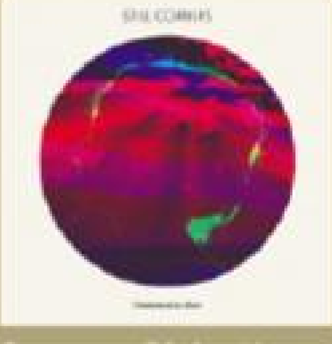
The Fool
Warpaint (2010)



Strange Mercy
St. Vincent (2011)



Anna Calvi
Anna Calvi (2011)



Creatures Of An Hour
Still Corners (2011)

ACHTUNG!: Videojuegos, DVD, Blu-ray, libros, discos...

Videojuegos

Las fechas aquí mostradas son orientativas y están sujetas a las variaciones que estimen oportunas las distribuidoras. Giant Magazine no se hace responsable de los cambios que se puedan producir a última hora.



Nombre: Metal Gear Solid HD Collection
Desarrollador: Kojima Productions
Plataformas: PS3, Xbox 360
Fecha: 2 de febrero



Nombre: Final Fantasy XIII-2
Distribuidor: Warner Bros.
Desarrollador: Square Enix
Plataformas: PS3, Xbox 360
Fecha: 3 de febrero



Nombre: NeverDead
Distribuidor: Konami
Desarrollador: Rebellion
Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3
Fecha: 3 de febrero



Nombre: SoulCalibur V
Distribuidor: Namco Bandai
Desarrollador: Project Soul
Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3
Fecha: 3 de febrero



Nombre: Combat Wings: The Great Battles of WWII
Desarrollador: City Interactive
Plataformas: Wii
Fecha: 10 de febrero



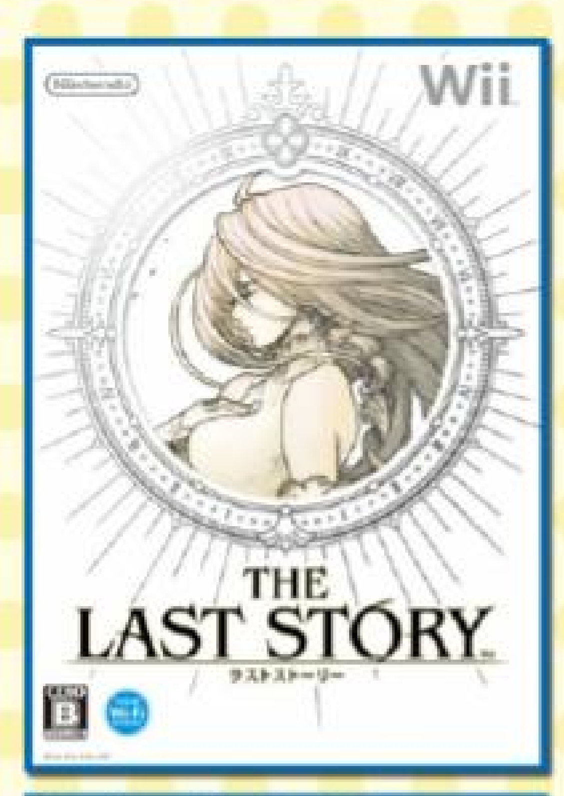
Nombre: Inversion
Distribuidor: Namco Bandai
Desarrollador: Saber Interactive
Plataformas: PS3, Xbox 360
Fecha: 10 de febrero



Nombre: The Darkness II
Distribuidor: Take 2
Desarrollador: Digital Extremes
Plataformas: PC, PS3, 360
Fecha: 10 de febrero



Nombre: Alan Wake's American Nightmare
Distribuidor: Microsoft
Desarrollador: Remedy
Plataformas: Xbox Live
Fecha: 15 de febrero



Nombre: The Last Story
Distribuidor: Nintendo
Desarrollador: Mistwalker
Plataformas: Wii
Fecha: 24 de febrero



Nombre: Syndicate
Distribuidor: EA
Desarrollador: Starbreeze
Plataformas: Xbox 360, PC, PlayStation 3
Fecha: 24 de febrero

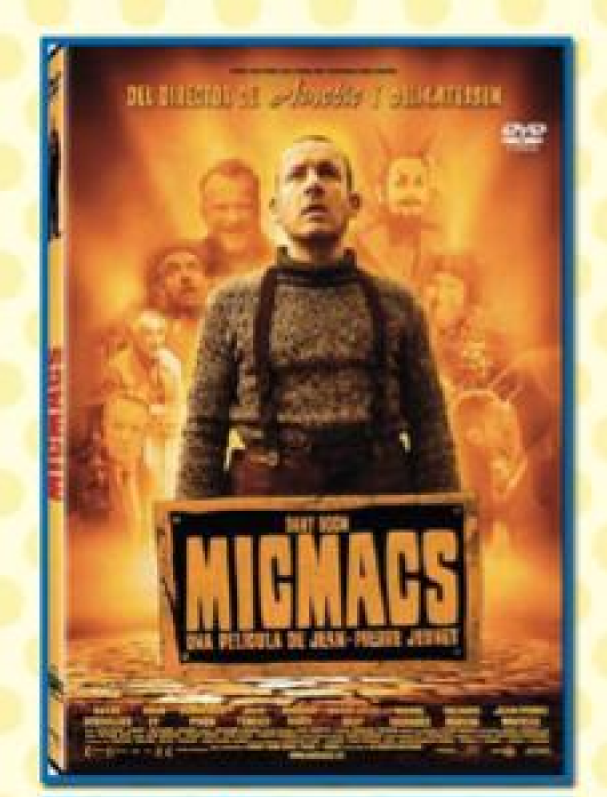


Nombre: Catherine
Distribuidor: Deep Silver
Desarrollador: Atlus
Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360
Fecha: 10 de febrero



Nombre: Asura's Wrath
Distribuidor: Capcom
Desarrollador: CyberConnect2
Plataformas: Xbox 360, PS3
Fecha: 24 de febrero

Cine / Series



Nombre: Micmacs
Director: Jean-Pierre Jeunet
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Emon
Fecha: 1 de febrero



Nombre: H20 Halloween: 20 años después
Director: Rick Rosenthal
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Emon
Fecha: 1 de febrero



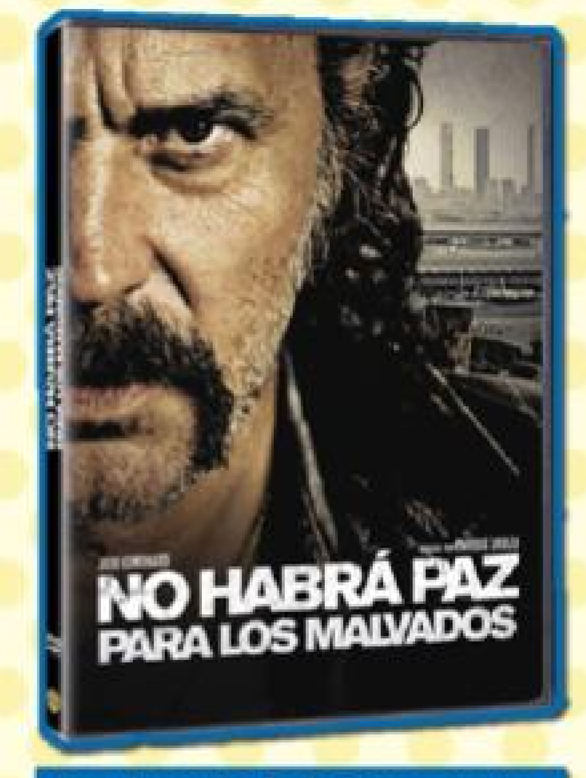
Nombre: Los confidentes
Director: Gregor Jordan
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Emon
Fecha: 1 de febrero



Nombre: ¿Hacemos una porno?
Director: Kevin Smith
Formato: Blu-ray
Distribuidor: Emon
Fecha: 1 de febrero



Nombre: Cinco minutos de gloria
Director: Oliver Hirschbiegel
Formato: Blu-ray
Distribuidor: Emon
Fecha: 1 de febrero



Nombre: No habrá paz para los malvados
Director: Enrique Urbizu
Formato: Blu-ray
Distribuidor: Warner H. V.
Fecha: 7 de febrero



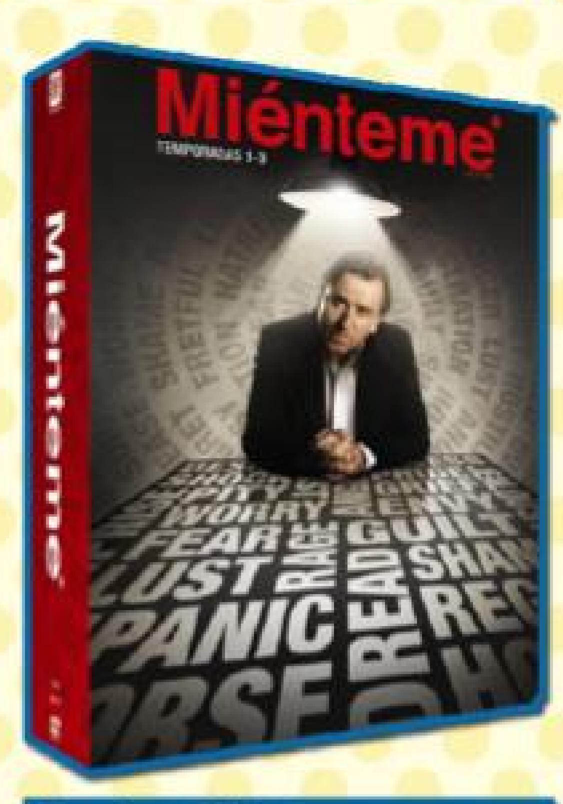
Nombre: Con derecho a roce
Director: Will Gluck
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Sony
Fecha: 7 de febrero



Nombre: El hombre elefante
Director: David Lynch
Formato: Blu-ray
Distribuidor: Universal Pictures
Fecha: 8 de febrero



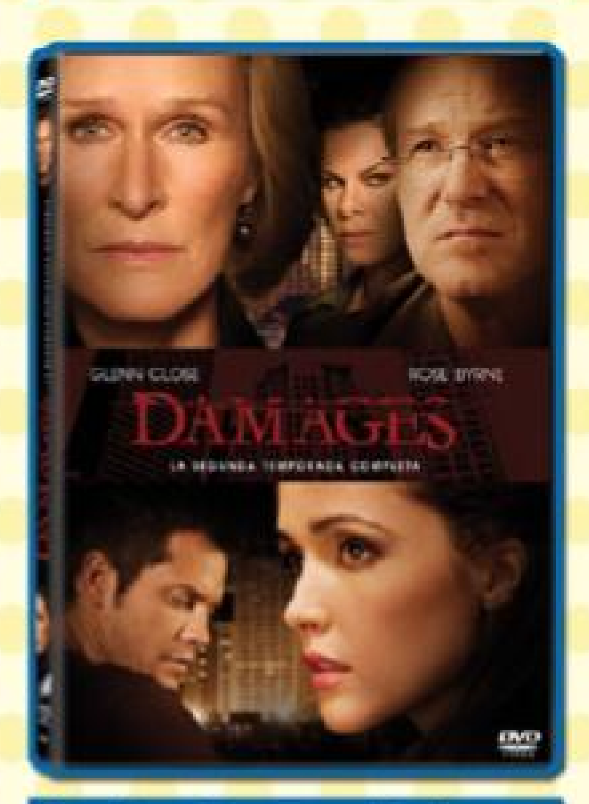
Nombre: Crazy, Stupid Love
Creador: Glenn Ficarra
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Warner Home Video
Fecha: 21 de febrero



Nombre: Miénteme (Temporadas 1-3)
Creador: Samuel Baum
Formato: Blu-ray
Fecha: 22 de febrero

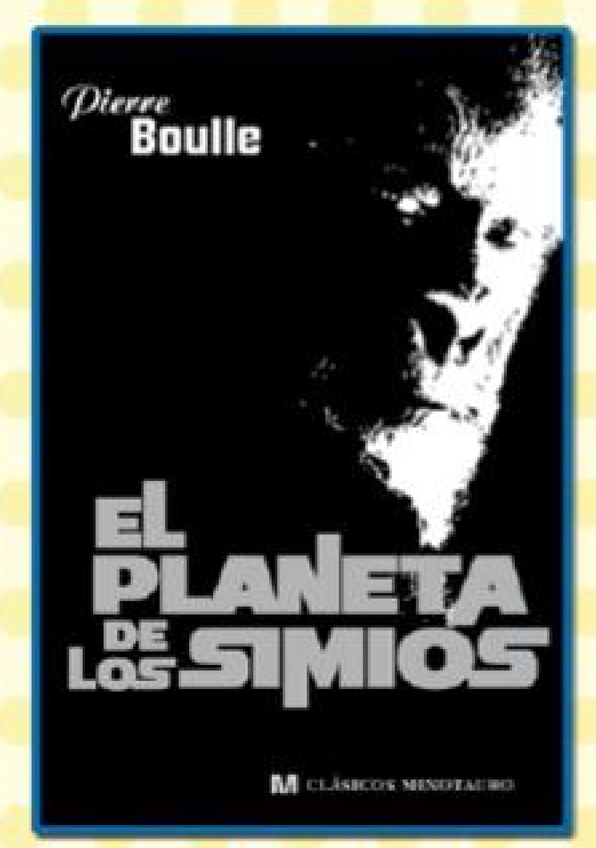


Nombre: El árbol de la vida
Director: Terrence Malick
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Tripictures
Fecha: 22 de febrero

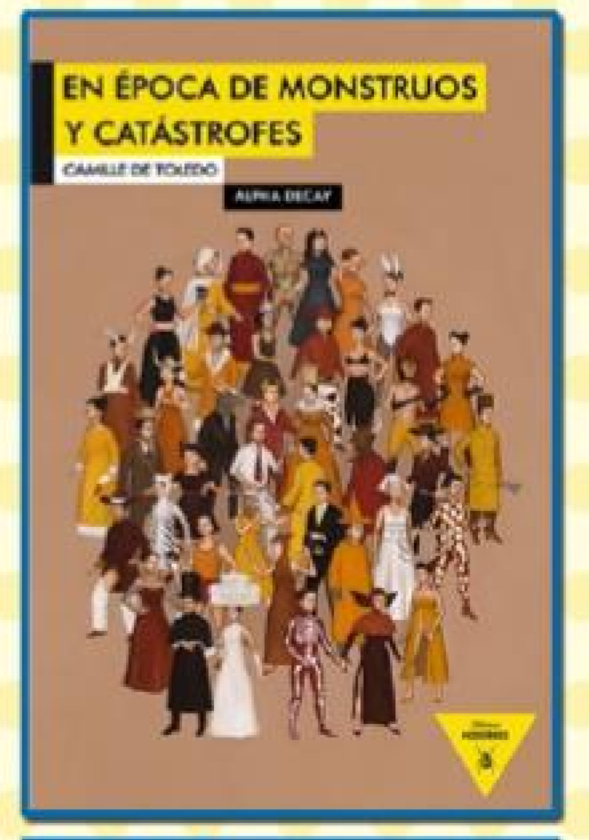


Nombre: Damages (Daños y perjuicios) (2ª temporada)
Creador: Daniel Zelman
Formato: Blu-ray
Fecha: 28 de febrero

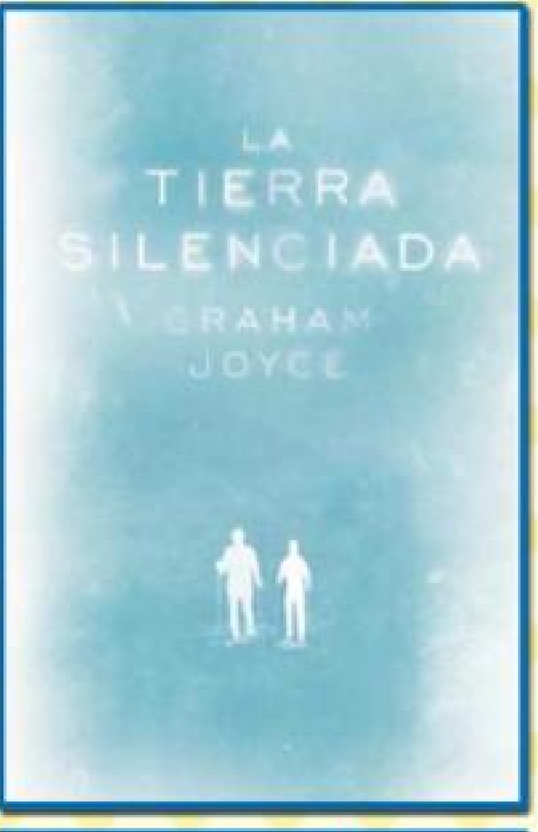
Literatura



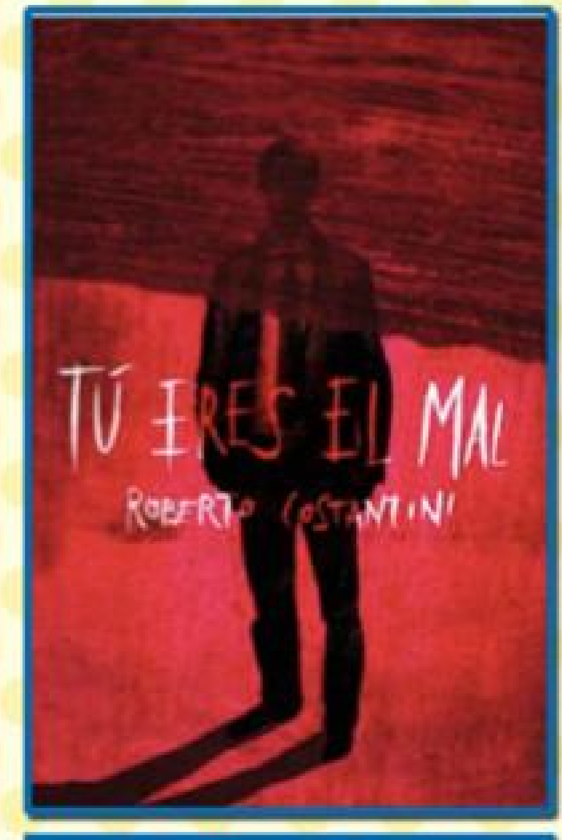
Nombre: El planeta de los simios
Autor: Pierre Boulle
Editorial: Minotauro
Formato: Tapa dura
Fecha: 2 de febrero



Nombre: En época de monstruos y catástrofes
Autor: Camille de Toledo
Editorial: Alpha Decay
Formato: Rústica
Fecha: 6 de febrero



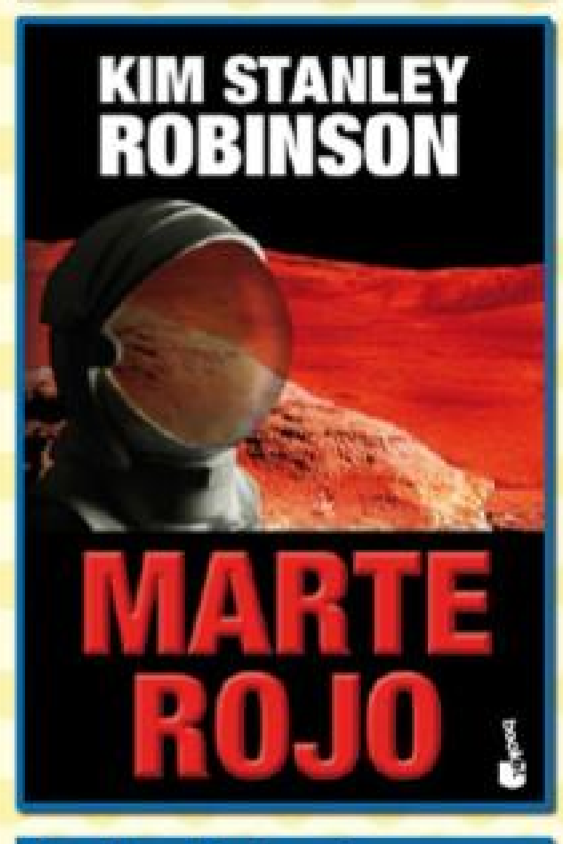
Nombre: La tierra silenciada
Autor: Graham Joyce
Editorial: Plaza&Janés
Formato: Tapa dura
Fecha: 9 de febrero



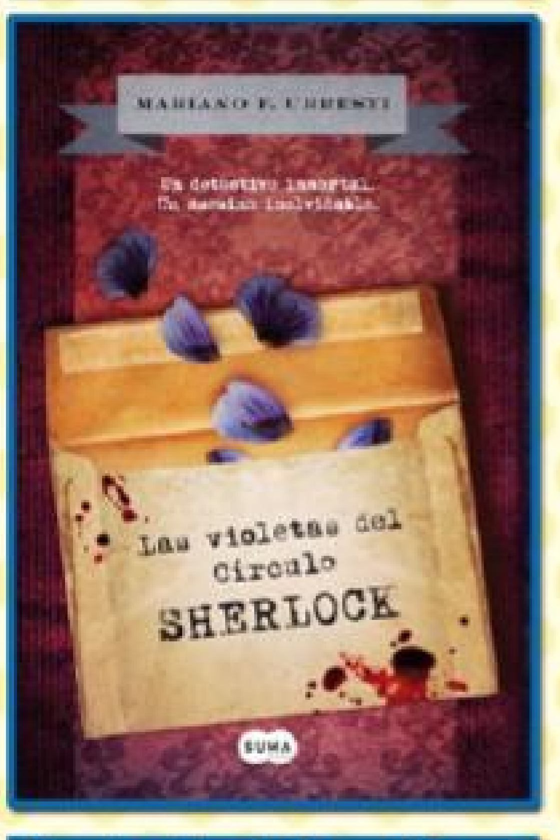
Nombre: Tú eres el mal
Autor: Roberto Costantini
Editorial: Grijalbo
Formato: Rústica
Fecha: 9 de febrero



Nombre: El retrato de Dorian Gray
Autor: O. Wilde, J. de Isusi
Editorial: Astiberri
Formato: Cartoné
Fecha: 10 de febrero



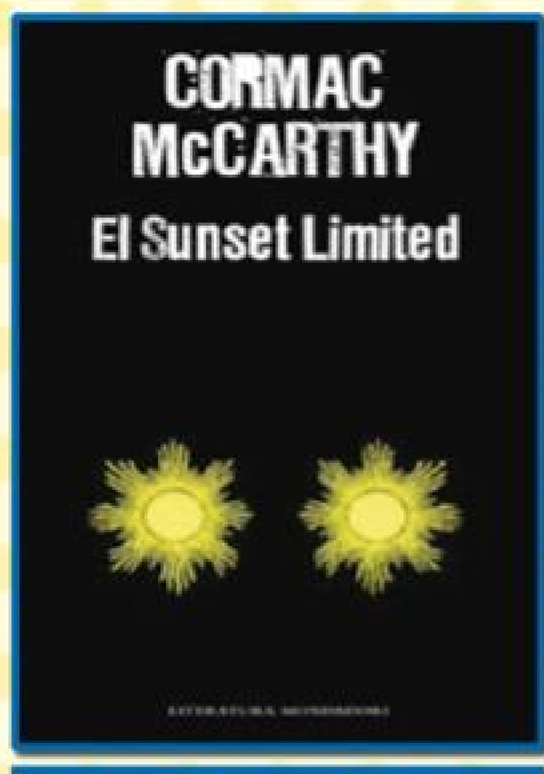
Nombre: Marte rojo
Autor: Kim Stanley Robinson
Editorial: Booket
Formato: Rústica
Fecha: 14 de febrero



Nombre: Las violetas del Círculo Sherlock
Autor: Mariano F. Urresti
Editorial: Suma de Letras
Formato: Rústica
Fecha: 15 de febrero



Nombre: Desde donde estoy veo la luna
Autor: Maud Lethielleux
Editorial: Grijalbo
Formato: Tapa dura
Fecha: 16 de febrero



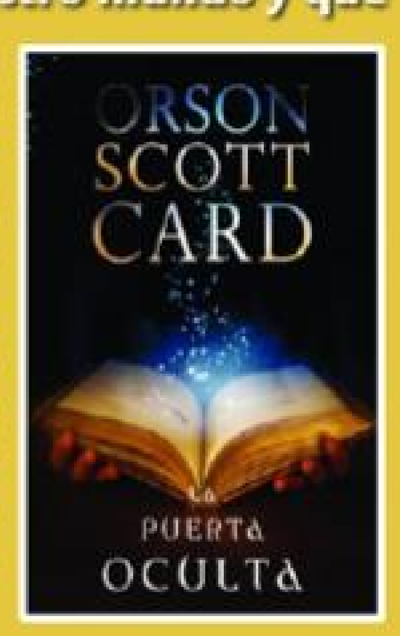
Nombre: El Sunset Limited
Autor: Cormac McCarthy
Editorial: Mondadori
Formato: Tapa dura
Fecha: 16 de febrero



Nombre: Clorofilia
Autor: Andrei Rubanov
Editorial: Minotauro
Formato: Rústica con solapas
Fecha: 21 de febrero

Recomendación GIANT:

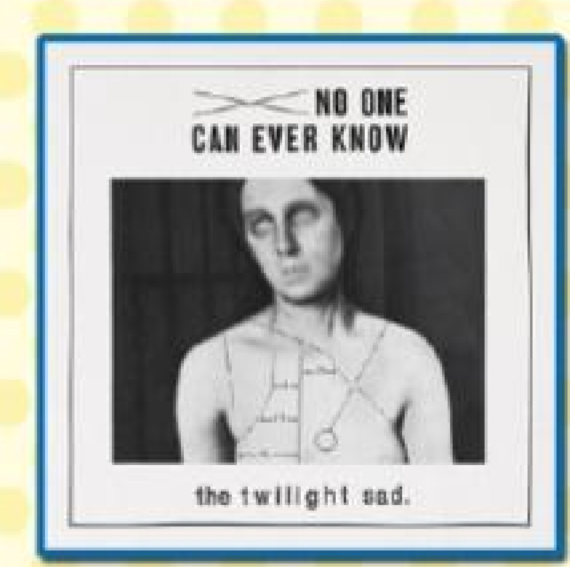
Orson Scott Card, autor al que entrevistamos en el anterior número de *Giant*, vuelve al mercado español tras *Pathfinder* con una nueva trilogía. **La puerta oculta** trata sobre una familia de magos que vive exiliada en nuestro mundo y que ha de convivir con otros clanes hostiles con los que ha firmado una frágil tregua. Su protagonista es, al igual que en la novela anterior, un adolescente que busca su propio camino. Pero si en *Pathfinder* los saltos eran temporales, en *La puerta oculta* son espaciales, pues hay puertas que conducen a otros mundos y tras las que se esconde un gran peligro.



Música



Nombre: The Singles
Grupo: Goldfrapp
Formato: CD, digital
Discográfica: Mute Parlophone
Fecha: 6 de febrero



Nombre: No One Can Ever Know
Grupo: The Twilight Sad
Formato: CD, LP
Discográfica: Fat Cat
Fecha: 6 de febrero



Nombre: Le Voyage Dans La Lune
Grupo: Air
Formato: CD, CD+DVD
Discográfica: Astralwerks
Fecha: 7 de febrero



Nombre: I Am Nemesis
Grupo: Caliban
Formato: CD, LP, Edición limitada box set
Discográfica: Century Media
Fecha: 7 de febrero



Nombre: Kisses On The Bottom
Autor: Paul McCartney
Formato: CD, LP, Edición Deluxe
Fecha: 7 de febrero



Nombre: Format
Grupo: Pet Shop Boys
Formato: CD
Discográfica: Parlophone
Fecha: 7 de febrero



Nombre: Short Songs
Grupo: Silverstein
Formato: CD
Discográfica: Hopeless
Fecha: 7 de febrero



Nombre: Scars & Stories
Grupo: The Fray
Formato: CD, descarga digital
Discográfica: Epic
Fecha: 7 de febrero



Nombre: A Different Kind Of Truth
Grupo: Van Halen
Formato: CD, Ed. Deluxe DVD
Discográfica: Interscope
Fecha: 7 de febrero



Nombre: Maraqopa
Autor: Damien Jurado
Formato: CD, LP
Discográfica: Secretly Canadian
Fecha: 21 de febrero



Nombre: Some Nights
Autor: Fun
Formato: CD
Discográfica: Fueled By Ramen
Fecha: 21 de febrero



Nombre: Release me
Autor: Lyle Lovett
Formato: CD, descarga digital
Discográfica: Curb Records
Fecha: 28 de febrero

Recomendación GIANT:

The Asteroids Galaxy Tour son conocidos por ser la banda del anuncio de Heineken con su pegadiza y rítmica *The Gold Age*, extraída de su primer disco, *Fruit*. Esta banda danesa formada por Mette Lindberg (cantante) y Lars Iversen (bajo) ya tenía experiencia en esto de los spots televisivos, pues *Around The Bend* fue elegida por Apple para el anuncio del iPod Touch a finales de 2008. El grupo, que se completa con Miloud Carl Sabri (trompeta y teclado), Mikkel Baltser Dørig (guitarra y teclado), Rasmus Valldorf (batería) y Mikko Ettienne (saxofón tenor), vuelve con un nuevo disco titulado **Out Of Frequency**.



MAQUILLAJE

Consiste en morir en el momento apropiado. De prolongar la partida se corre el riesgo de acabar siendo molesto. La distancia que separa al mártir del difunto sin gloria es su don de oportunidad, su sentido del momento y la suerte para dejar la película en el instante justo. De hacerlo, efectivamente, cuando es conveniente, el fiambre se pone bajo un palio nutrido de plañideras, biógrafos y otros jueces de la historia, que amortajan la figura con los más altos paños de los que disponen. La idealización será el desahogo cosmético que disimule todas las imperfecciones. Hasta para morir hay que tener estrella.

John Fitzgerald Kennedy cayó en desgracia en el momento perfecto. Supuesto paladín de la América progresista, primer presidente católico y lobo con piel de cordero, JFK entendió perfectamente los arcanos de la política escénica. Su imagen de sonriente irlandés robó el corazón de Estados Unidos en aquel famoso debate televisado. Murió justo cuando sus niveles de popularidad eran más altos y lo suficientemente pronto como para que sus trapos sucios fueran póstumos, esto es, relativos. Para entonces el mito ya caminaba por su cuenta. Hoover, por su parte, tuvo la mala idea de instalarse en la jefatura del FBI mucho más tiempo. De haberse marchado después de la Segunda Guerra Mundial hubiera rentabilizado todas sus conquistas policiales de la época de entreguerras, pero decidió seguir casi 30 años más y acabó pasando por el despacho de un total de ocho presidentes. Su dilatada labor se lo pondrá fácil a sus detractores: más tiempo, más lugar al reproche.

Como también víctimas del efecto nada idealizante de los años, los actores de *J. Edgar* lucen una ancianidad molesta. El trabajo de caracterización zozobra y resulta inverosímil. Naomi Watts y Armie Hammer parecen ajados, apenas momias temblorosas detrás del cartón-piedra de su supuesta vejez. Y es una pena porque vemos a DiCaprio como Hoover y encontramos a J. Edgar invocado en su cara angelical. Y está Nixon, y también Bobby Kennedy, reencarnados como por arte de magia con total fidelidad. Pero se yerra gravemente cuando los protagonistas se hacen ancianos. La edad parece negar la gracia y la verosimilitud, parece hurtar el halo exculpatorio del maquillaje: el de los simplemente jóvenes o el de los no tan jóvenes que se fueron en un buen momento. El tiempo le sentará mal a Hoover y a tantos otros que se empeñaron en seguir o que tuvieron la mala suerte de que nada ni nadie los quitase de en medio en un buen momento.

Al fin, la edad se cobra la oportunidad de retirarte a tiempo.

CARLOS ZÚMER.